

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MIND MAPPING*  
BERBASIS PERANGKAT LUNAK PADA MATA PELAJARAN  
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS X UNTUK  
MENINGKATKAN EFEKTIVITAS BELAJAR SISWA DI MA  
MANBA'UL QUR-AN MOJOKERTO

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Magister dalam  
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh  
Solihuddin Arif  
NIM. F02317106

PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL  
SURABAYA

2019

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Solihuddin Arif  
NIM : F02317106  
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam  
Institusi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa TESIS ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 15 Desember 2019

Saya yang menyatakan,



Solihuddin Arif

## **PERSETUJUAN**

Tesis Solihuddin Arif ini telah disetujui

pada tanggal 17-12-2019

Oleh:

Pembimbing



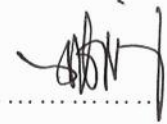
A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'J' followed by a horizontal line and some smaller, less distinct strokes.

**Dr. Juhaedi, M.Ag**

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tesis Solihuddin Arif ini telah diuji  
pada tanggal 27 Desember 2019

Tim Penguji:

1. Dr. Junaedi, M.Ag (Ketua) ..... 
2. Dr. Hisbullah Huda, M.Ag (Penguji) ..... 
3. Dr. H. Achmad Muhibbin Zuhri, M.Ag (Penguji) ..... 

Surabaya, 30 Desember 2019

Direktur Pascasarjana,



Prof. Dr. H. Aswadi, M.Ag  
NIP. 196004121994031001



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**  
**PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: [perpus@uinsby.ac.id](mailto:perpus@uinsby.ac.id)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Solihuddin Arif  
NIM : F02317106  
Fakultas/Jurusan : Pascasarjana/Magister Pendidikan Agama Islam  
E-mail address : [soldnariief@gmail.com](mailto:soldnariief@gmail.com)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☐ Sekripsi    ☒ Tesis    ☐ Desertasi    ☐ Lain-lain (.....)  
yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran *Mind Mapping* Berbasis Perangkat Lunak pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa di MA Manba'ul Qur-An Mojokerto

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 30 Desember 2019

Penulis

(Solihuddin Arif)

## ABSTRAK

**Solihuddin Arif.** Pengembangan Media Pembelajaran *Mind Mapping* Berbasis Perangkat Lunak Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa di MA Manba'ul Qur-an Mojokerto.  
Pembimbing: Dr. Junaedi, M.Ag.

Media merupakan alat perantara untuk mempermudah seseorang dalam menyampaikan pesan. Dalam ruang lingkup pendidikan, media pembelajaran merupakan hal yang penting untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, begitu juga siswa dapat terbantu dalam memahami materi berkat adanya media yang menarik. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki kompleksitas materi yang meliputi nama tokoh, nama tempat, kejadian, tanggal-tanggal, dan istilah-istilah lain mengenai sejarah Islam. Untuk memahami dan mengingat hal-hal tersebut perlu adanya media yang baik agar mempermudah guru dan siswa untuk tranformasi pengetahuan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *mind mapping* berbasis perangkat lunak untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas x Madrasah Aliyah untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa.

Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian pengembangan level 3 menurut pandangan Sugiyono. Pada level ini peneliti melakukan pengembangan produk yang telah ada untuk kemudian divalidasi, diuji, dan disempurnakan. Adapun tahapan penelitiannya adalah penelitian produk yang telah ada, telaah pustaka dan studi lapangan, perancangan produk, validasi internal oleh para ahli, pembuatan atau perbaikan produk, pengujian terbatas, pengujian skala besar, dan yang terakhir adalah penyempurnaan produk.

Hasil dari penelitian ini adalah: 1) Produk berupa media pembelajaran *mind mapping* untuk mata pelajaran SKI yang dikembangkan berdasarkan metode penelitian pengembangan level 3 perspektif Sugiyono. 2) Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru SKI di madrasah menunjukkan bahwa produk tergolong dalam kategori valid. 3) Efektivitas belajar siswa meningkat dilihat dari nilai gain yang diperoleh adalah 0,88, sehingga berdasarkan nilai tersebut maka terjadi peningkatan yang tinggi. Untuk respon siswa terhadap penerapan media pada pembelajaran di kelas maupun di luar kelas menunjukkan nilai 97,5% dari total 18 indikator, maka respon positif yang diberikan tergolong sangat baik.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media Pembelajaran, Sejarah Kebudayaan Islam, *Mind Mapping*, Efektivitas Belajar, Siswa Madrasah Aliyah.



## ABSTRACT

**Solihuddin Arif.** Development of Mind Mapping Learning Media Software Based on Subjects in the History of Islamic Culture Class X To Improve Student Learning Effectiveness in MA Manba'ul Qur-an Mojokerto.  
Advisor: Dr. Junaedi, M.Ag.

Media is an intermediary tool to facilitate someone in conveying a message. In the scope of education, instructional media is important to facilitate teachers in delivering material to students, and also students can be helped in understanding the material from the interesting media. The subject of Islamic Cultural History has material complexity which includes the names of figures, place names, events, dates, and other terms about Islamic history. To understand and remember these things, there needs a good medium to make it easier for teachers and students to transform knowledge.

This study aims to develop software-based mind mapping learning media for subjects of Islamic Cultural History class x Madrasah Aliyah to improve student learning effectiveness.

The type of research used is level 3 development research according to Sugiyono's view. At this level the researcher develops existing products to be validated, tested and refined. The stages of research are existing product research, literature review and field studies, product design, internal validation by experts, manufacturing or repairing products, limited testing, large-scale testing, and finally product improvement.

The results of this study are: 1) Products in the form of mind mapping learning media for SKI subjects were developed based on Sugiyono's perspective level 3 development research method. 2) The results of validation by material experts, media experts, and SKI teachers in madrasas show that the products are classified as valid. 3) The effectiveness of student learning increases seen from the gain value obtained is 0.88, so based on that value there is a high increase. For students' responses to the application of media in learning in the classroom and outside the classroom showed a value of 97.5% of a total of 18 indicators, then the positive response given was very good.

**Keywords:** Development of Learning Media, History of Islamic Culture, Mind Mapping, Learning Effectiveness, Madrasa Aliyah Students.

## DAFTAR ISI

## Halaman

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>xvii</b>

## BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah .....	2
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Kegunaan Penelitian .....	6
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	7
G. Kerangka Teoretik .....	8
H. Penelitian Terdahulu .....	10
I. Sistematika Pembahasan .....	11
J. Outline.....	13



## BAB II KAJIAN TEORI

A. Konsep Media Pembelajaran .....	15
1. Pengertian .....	15
2. Peran dan Fungsi Media Pembelajaran .....	18
3. Karakteristik Media Pembelajaran.....	25
4. Klasifikasi, Prinsip, dan Pemilihan Media Pembelajaran .....	25
B. <i>Mind Mapping</i> .....	33
C. Sejarah Kebudayaan Islam .....	39
1. Pengertian Mata Pelajaran SKI.....	39
2. Ruang Lingkup Mata Pelajaran SKI .....	40
3. Tujuan Pembelajaran SKI.....	41
D. Efektivitas Belajar.....	42
1. Pengertian Efektivitas .....	42
2. Konsep Belajar.....	43
3. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar.....	45
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar .....	47
5. Belajara yang Efektif.....	51

### BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian .....	53
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	54
C. Subjek Penelitian .....	54
D. Prosedur Penelitian .....	54
E. Instrumen Penelitian .....	58
F. Teknik Pengumpulan Data .....	59
G. Teknik Analisis Data.....	60

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> Berbasis Perangkat Lunak .....		63
1. Studi Lapangan .....		63



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kategori kelayakan media	61
3.2 Kategori nilai gain	62
4.1 Isi materi SKI untuk validasi ahli materi	83
4.2 Konstruk materi SKI untuk validasi ahli materi	84
4.3 Kebahasaan dalam media <i>mind mapping</i> untuk validasi ahli materi	86
4.4 Konstruk perangkat lunak pendukung untuk validasi ahli media	88
4.5 Isi materi dalam media pembelajaran <i>mind mapping</i> untuk validasi ahli media	90
4.6 Muatan bahasa pada media <i>mind mapping</i> untuk validasi ahli media	92
4.7 Aspek materi untuk validasi guru SKI	94
4.8 Aspek media untuk validasi guru SKI	96
4.9 Aspek bahasa pada validasi guru SKI	98
4.10 Respon siswa pada uji coba terbatas	107
4.11 Respon siswa terhadap penerapan media pada uji coba inti	111
4.12 Perolehan nilai <i>pre-test</i>	113
4.13 Perolehan nilai <i>post-test</i>	115
4.14 Analisis nilai gain	117

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
4.1 Halaman depan media pembelajaran <i>mind mapping</i>	68
4.2 Topik bahasan masing-masing khalifah	69
4.3 Media pembelajaran <i>mind mapping</i> dalam tampilan 3D	69
4.4 Biografi Abu Bakar ash Shiddiq	70
4.5 Proses menjadi khalifah Abu Bakar ash Shiddiq	71
4.6 Strategi dakwah Abu Bakar ash Shiddiq	71
4.7 Prestasi Abu Bakar ash Shiddiq	72
4.8 Kebijakan pemerintahan Abu Bakar ash Shiddiq	72
4.9 Hambatan dakwah Abu Bakar ash Shiddiq	73
4.10 Biografi Umar bin Khattab	73
4.11 Proses menjadi khalifah Umar bin Khattab	74
4.12 Strategi dakwah Umar bin Khattab	74
4.13 Prestasi Umar bin Khattab	75
4.14 Kebijakan pemerintahan Umar bin Khattab	75
4.15 Hambatan dakwah Umar bin Khattab	76
4.16 Biografi Usman bin Affan	76
4.17 Proses menjadi khalifah Usman bin Affan	77
4.18 Strategi dakwah Usman bin Affan	77
4.19 Prestasi Usman bin Affan	78
4.20 Kebijakan pemerintahan Usman bin Affan	78
4.21 Hambatan dakwah Usman bin Affan	79
4.22 Biografi Ali bin Abi Thalib	79
4.23 Proses menjadi khalifah Ali bin Abi Thalib	80
4.24 Strategi dakwah Ali bin Abi Thalib	80
4.25 Prestasi Ali bin Abi Thalib	81
4.26 Kebijakan pemerintahan Ali bin Abi Thalib	81
4.27 Hambatan dakwah Ali bin Abi Thalib	82







## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berkaitan satu sama lain untuk mencapai tujuan. Adapun tujuan yang dimaksud di sini adalah tujuan pembelajaran itu sendiri. Sehingga proses pembelajaran harus dilakukan sebagaimana keterkaitan sistem pembelajaran. Komponen-komponen yang terdapat dalam sistem pembelajaran adalah bahan ajar, media pembelajaran, guru, metode, sarana dan prasarana.

Media merupakan salah satu komponen penting yang harus ada dalam pembelajaran guna menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran diartikan sebagai alat yang dapat membantu kelancaran proses belajar mengajar.<sup>1</sup> Dalam hal ini pengertian media pembelajaran adalah segala alat yang dapat digunakan oleh guru dalam membantu menyampaikan informasi atau pengetahuan yang akan diajarkan kepada siswa agar siswa dapat memahami apa yang diajarkan guru dengan jelas.

Untuk dapat memanfaatkan media dengan baik, diperlukan adanya pemahaman terkait ciri-ciri media pembelajaran. Secara garis besar, ciri media pembelajaran terdiri atas tiga bentuk yakni ciri fiksatif, ciri manipulatif, dan ciri distributif.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Ulian Barus dan Suratno, *Pemanfaatan Candi Bahal sebagai Media Pembelajaran Alam Terbuka dalam Proses Belajar Mengajar* (Medan: Perdana Mitra Handalan, 2015), 17.

<sup>2</sup> Asrorul Mais, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus* (Jember: Pustaka Abadi, 2016), 10.

- tersebut.
- at media pembelajaran
- Pembelajaran dapat dikata
- lejaran, siswa dapat mem

satu manfaat media pembelajaran  
 pembelajaran. Pembelajaran dapat dikata  
 proses pembelajaran, siswa dapat memp  
 elumnya. Dengan kata lain pembelajara

...faatan media pembelajaran perlu dikuatirkan. Selain itu, penguasaan media, hingga...  
...Namun sering kali guru merasa kesu...  
...untuk pembelajaran tersebut. Kalaupun...

pada buku ajar tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X SMA Negeri 10 Palembang, para guru/pengajar belum memanfaatkan media secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari jawaban yang diberikan oleh guru/pengajar bahwa mereka hanya menggunakan power point sebagai media pembelajaran.

sejarah Islam, dan juga pemanfaatan internet untuk mengembangkan bahan pembahasan tertentu. Namun belum ada media yang dapat memberikan sajian materi yang lengkap, sistematis, menarik, dan dapat dijadikan media untuk mengulang pelajaran secara mandiri oleh siswa di luar proses pembelajaran di kelas tanpa membutuhkan banyak media penunjang yang lainnya.

Dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan harapan dapat memberikan solusi untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai penunjang efektivitas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tingkat Madrasah Aliyah. Adapun media yang akan dikembangkan adalah *mind mapping* berbasis aplikasi *software* yang dapat menyajikan tampilan 3 dimensi sehingga dapat menambah ketertarikan siswa dalam belajar.

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

Permasalahan-permasalahan yang muncul dalam penerapan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas x di MA Manba'ul Qur'an Mojokerto dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu dari kelompok mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang berfokus terhadap sejarah Islam. Dalam mengajarkan Sejarah Kebudayaan Islam ini sering kali guru mengalami kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang efektif untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.
2. Walaupun semua siswa kelas x mempunyai laptop dan memiliki kesempatan untuk mengakses laptop tersebut sebagai penunjang

pembelajaran, namun hanya terbatas pada waktu-waktu tertentu. Sehingga untuk mengulang pelajaran yang berbasis elektronik mengalami kesulitan jika tidak ada yang mengawasi.

3. Dukungan dari lembaga dalam penggunaan media pembelajaran seperti proyektor telah disediakan, namun selama pembelajaran hanya berfungsi untuk memutar film tentang sejarah Islam, sehingga fokus kepada tujuan pembelajaran kurang dapat diserap oleh siswa secara ringkas karena di dalam film tersebut mengandung banyak unsur dan bahasan tentang judul tertentu, bahkan menayangkan hal-hal di luar konteks pembelajaran.
4. Hasil belajar siswa pada semester sebelumnya menunjukkan penguasaan siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam kurang menyeluruh.
5. Belum adanya media pembelajaran yang efektif dalam memberikan kemudahan siswa untuk memahami pelajaran dan mempermudah siswa dalam mengulang kembali materi pelajaran secara ringkas dan terperinci.

Dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya, maka penelitian ini tidak membahas seluruh aspek yang berkaitan dengan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, melainkan terbatas pada bahasan tertentu. Maka dari itu penelitian ini fokus dilakukan dalam lingkup media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *mind mapping* kelas x pada bahasan Khulafaur Rashidin di MA Manba'ul Qur-an Mojokerto.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *mind mapping* berbasis perangkat lunak pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas x di MA Manba'ul Qur-an Mojokerto?
2. Bagaimana implementasi media pembelajaran *mind mapping* berbasis perangkat lunak yang telah dikembangkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas x di MA Manba'ul Qur-an Mojokerto?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *mind mapping* berbasis perangkat lunak yang telah dikembangkan untuk menunjang efektivitas belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas x di MA Manba'ul Qur-an Mojokerto?

### D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *mind mapping* Sejarah Kebudayaan Islam kelas x di MA Manba'ul Qur-an Mojokerto.
2. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis *mind mapping* yang telah dikembangkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas x di MA Manba'ul Qur-an Mojokerto.
3. Untuk mengetahui kesesuaian media pembelajaran berbasis *mind mapping* yang telah dikembangkan untuk menunjang efektivitas belajar

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis bagi berbagai pihak yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kajian-kajian selanjutnya yang relevan khususnya pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sehingga perkembangan Pendidikan Agama Islam akan didukung dengan semakin banyaknya kajian-kajian tentang pengembangan baik dari media, metode, bahan, perangkat, dan lain sebagainya.

Secara garis besar penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan baru bagi para guru untuk lebih kreatif dalam menentukan dan memanfaatkan media pembelajaran guna menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Di samping itu penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Dapat meningkatkan semangat belajar bagi para siswa dengan adanya media yang baru.
- 2) Dapat mempermudah siswa dalam mengulang kembali pelajaran yang telah dipelajari.



b. Bagi sekolah

2) Dapat menunjang efektivitas pembelajaran yang didukung oleh media pembelajaran.

1) Dapat memperluas khazanah keilmuan khususnya dalam bidang media pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2) Dapat meningkatkan kemampuan dalam melakukan penelitian lanjutan.

## F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Dapat diterapkan pada semua jenis perangkat laptop maupun komputer yang berbasis windows sesuai dengan spesifikasi perangkat yang dimiliki siswa.
2. Mudah digunakan tanpa membutuhkan buku manual atau petunjuk penggunaan aplikasi.
3. Dapat dilampirkan link vidio dan catatan sehingga memuat lebih banyak keterangan.
4. Dapat menampilkan mode presentasi.

5. Aplikasi dapat disebar luaskan tanpa mengeluarkan banyak biaya.
6. Desain sederhana, menarik, dan dapat menampilkan gambar 3 dimensi maupun 2 dimensi.
7. Memuat materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sesuai dengan KI dan KD yang dibutuhkan.
8. Dapat dicetak dalam bentuk lembaran sebagai media untuk mengulang pelajaran di luar kelas tanpa harus menggunakan komputer atau laptop.
9. Dapat diterapkan pada judul atau bab lain, bahkan diterapkan pada pelajaran lain.

## **G. Kerangka Teoretik**

### **1. Konsep Media Pembelajaran**

Kata “media” berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar.<sup>3</sup> Media secara istilah menurut beberapa ahli yaitu, Wilbur Schram mengatakan bahwa media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sedangkan menurut *Association of Education Communication Technology* (AECT) mengatakan bahwa media diartikan dengan segala bentuk dan saluran yang dapat dipergunakan untuk proses penyalur pesan. Dari kedua pendapat tersebut dapat dipahami bahwa media adalah berkaitan dengan perantara yang berfungsi menyalurkan pesan dan informasi dari

---

<sup>3</sup> Tatang S., *Ilmu Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2012), 98.

sumber yang akan diterima oleh si penerima pesan yang terjadi dalam proses pembelajaran.<sup>4</sup>

Sejalan dengan itu, Zainiyati menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk mengantarkan pesan dari pengirim ke penerima yang berfungsi sebagai perangsang bagi siswa untuk menumbuhkan perhatian, perasaan, dan pikiran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.<sup>5</sup>

## 2. *Mind Mapping*

*Mind Mapping* adalah metode untuk mengelola informasi yang dituangkan ke dalam pemetaan pikiran berbentuk cabang-cabang bagan dari informasi yang akan dikelola.<sup>6</sup> Metode ini dapat dituangkan dalam bentuk tulisan baik itu secara manual ataupun secara digital dengan memanfaatkan media elektronik sehingga mempunyai tampilan yang lebih menarik.

## 3. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam atau biasa disingkat SKT adalah salah satu kelompok dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diterapkan dalam kurikulum di madrasah. Adapun pengertian Sejarah Kebudayaan Islam sebagaimana yang tercantum di dalam Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia nomor 000912 tahun 2013 tentang Kurikulum Madrasah 2013 mata

<sup>4</sup> Nunu Mahnun, "Media Pembelajaran Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran", *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 37, No. 1 (Januari-Juni, 2012), 27.

<sup>5</sup> Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Plikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kencana, 2017), 63.

<sup>6</sup> Ibnu Aji Setyawan, "Pengertian Jenis Contoh dan Cara Membuat Mind Mapping Unik Kreatif", dalam <https://gurudigital.id/pengertian-contoh-cara-membuat-mind-mapping-unik-kreatif/> (22 November 2018).

pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab BAB III nomor 1 poin e adalah sebagai berikut:

“Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi oleh akidah”.<sup>7</sup>

#### 4. Efektivitas Belajar

Menurut Kamus Ilmiah Populer, efektif memiliki arti “ada efeknya; dapat membawa hasil”. Sedangkan efektivitas memiliki arti keberhasilan tentang usaha atau tindakan.<sup>8</sup> Komaruddin dalam bukunya Ensiklopedia Manajemen menyatakan “efektivitas adalah keadaan yang menunjukkan tingkatan keberhasilan (atau kegagalan) kegiatan manajemen dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan lebih dahulu”.<sup>9</sup>

Dari pengertian di atas dapat diartikan bahwa efektivitas belajar adalah peningkatan yang diperoleh dari proses belajar yang dilakukan sebelumnya. Sehingga proses belajar mengajar dapat dikatakan efektif apabila terjadi peningkatan yang baik dilihat dari hasil belajarnya.

### H. Penelitian Terdahulu

Telaah penelitian terdahulu adalah cara untuk melihat kemiripan dengan penelitian yang akan dilakukan sehingga ada suatu keunikan yang belum dibahas dalam penelitian sebelumnya. Hal ini merupakan upaya untuk mengembangkan topik yang dikaji menggunakan penelitian yang saling melengkapi dan berkesinambungan. Adapaun uraian penelitian terdahulu adalah sebagai berikut:

<sup>7</sup> Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia, No. 000912 Th. 2013, Tentang *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab*.

<sup>8</sup> Heppy El Rais, *Kamus Ilmiah Populer* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 162.

<sup>9</sup> Komaruddin, *Ensiklopedia Manajemen* (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), 269.

*Pertama*, Pengembangan bahan ajar mind map berbasis multimedia aurora 3d pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas vii di SMP unggulan Al-Yasini Pasuruan yang ditulis oleh Akhmad Sirojuddin.<sup>10</sup> Dalam penelitian ini diperoleh hasil pengembangan *mind map* memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi mencapai 84,61% melalui tanggapan dari guru. Sedangkan dari tanggapan siswa, tingkat kemenarikan mencapai 92,92%. Dari hasil capaian belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test* yang ditunjukkan dengan skor  $0,000 < 0,05$ .

Penelitian tersebut memiliki persamaan fokus bahasan dalam pengembangan media pembelajaran multimedia elektronik. Di samping itu, penelitian tersebut juga memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu media yang digunakan berbasis aurora 3d sedangkan dalam penelitian ini akan dikembangkan berbasis iMindMap. Perbedaan selanjutnya terletak pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Meskipun demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil yang baik untuk perkembangan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam khususnya dan Pendidikan Agama Islam pada umumnya.

*Kedua*, Pengembangan media ajar berbasis multimedia autoplay studio 8 dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas xi MA Bilingual Batu Malang yang ditulis oleh Rumainur.<sup>11</sup> Dari hasil penelitian ini diketahui

---

<sup>10</sup> Akhmad Sirojuddin, "Pengembangan Bahan Ajar Mind Map Berbasis Multimedia Aurora 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan" (Tesis--UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2014)

<sup>11</sup> Rumainur, "Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang" (Tesis--UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2016)

Penelitian ini memiliki kesamaan di bidang media pembelajaran dan juga mata pelajaran yang menjadi topik pembahasan dan pengembangan media. Namun yang menjadi perbedaan atau keunikan tersendiri adalah terletak pada media aplikasi yang dikembangkan, jika pada penelitian tersebut media yang dikembangkan berupa media autoplay <sup>8</sup>, sedangkan penelitian yang akan dilakukan akan fokus untuk mengembangkan media berbasis *mind mapping*.

## 1. BAB I: Pendahuluan

## 2. BAB II: Kajian Teori

### 3. BAB III: Metode Penelitian

[illegible]







## KAJIAN TEORI

## 1. Pengertian

Ada beberapa pengertian oleh beberapa tokoh yang disebutkan oleh Rohani dalam Evi sebagai berikut:<sup>3</sup>

- [illegible]

- Belajar merupakan proses perubahan yang terjadi dalam diri manusia, sedangkan mengajar adalah proses yang disengaja dan terencana untuk membimbing dan mengawasi proses belajar siswa dalam menempuh tujuan yang telah ditetapkan.<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media.*, 1-2.

penyampaian pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan menggunakan perantara atau media yang dapat mempermudah penyampaian ataupun penerimaan pesan tersebut.<sup>5</sup>

Pembelajaran berasal dari kata belajar yang mendapat awalan “pem” dan akhiran “an” menunjukkan adanya faktor eksternal yang bersifat intervensi agar terjadi proses belajar. Sehingga pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan oleh faktor eksternal agar terjadi proses belajar pada seorang yang belajar.<sup>6</sup>

Menurut Gagne dkk. dalam Karwono menerangkan bahwa pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang dirancang untuk menumbuhkan proses belajar pada siswa.<sup>7</sup> Sedangkan pengertian pembelajaran yang tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.<sup>8</sup>

Jika media adalah alat perantara dan pembelajaran adalah proses interaksi, maka media pembelajaran adalah semua bentuk fisik yang didesain secara terencana digunakan pendidik untuk penyajian pesan, menyampaikan informasi, membangun interaksi, dan memfasilitasi siswa mencapai tujuan pembelajaran.<sup>9</sup> Menurut Webcrawler dkk. dalam Yaumi mengemukakan

<sup>5</sup> Evi Fatimatur Rusydiyah, *Media Pembelajaran Implementasi untuk Anak di Madrasah Ibtidaiyah* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014), 6.

<sup>6</sup> Karwono dan Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar* (Depok: Rajagrafindo Persada, 2018), 19-20.

<sup>7</sup> Ibid., 23.

<sup>8</sup> Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20.

<sup>9</sup> Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2018), 7.

bahwa media pendidikan merujuk pada saluran komunikasi yang membawa pesan untuk tujuan pembelajaran.<sup>10</sup>

Dalam membatasi pengertian media pembelajaran, maka menurut Sanjaya ada dua hal yang perlu diberikan garis besar. *Pertama*, media pembelajaran memiliki arti yang cukup luas sehingga tidak terbatas pada alat saja, seperti contohnya pemanfaatan lingkungan dan kegiatan yang dirancang untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. *Kedua*, alat, lingkungan, dan kegiatan yang dirancang harus mengandung pesan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran seperti menambah pengetahuan, mengubah sikap, dan menanamkan keterampilan tertentu.<sup>11</sup>

## **2. Peran dan fungsi media pembelajaran**

Pada sistem pembelajaran, media memiliki peran yang penting dalam menentukan tercapainya transformasi keilmuan. Ketika pembelajaran atau proses belajar terpusat pada guru, maka media berperan sebagai pendukung penyajian materi pembelajaran. Di sisi lain, ketika pembelajaran terpusat pada siswa, maka siswa merupakan pengguna utama media pembelajaran yang dapat menunjang efektivitas belajar siswa.<sup>12</sup>

Secara umum manfaat media dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi guru dan siswa, dengan maksud membantu siswa

---

<sup>10</sup> Ibid.

<sup>11</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), 61.

<sup>12</sup> Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, dan James D. Russel, *Instruksional Technology & Media For Learning*, terj. Arif Rahman, *Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar* (Jakarta: Kencana, 2012), 14.



- Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam tentang sesuatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi dan disampaikan kepada siswa secara seragam.

- Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses atau prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.

- Jika dipilih dan dirancang dengan benar, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, guru mungkin akan cenderung berbicara “satu arah” kepada siswa.

- Sering kali terjadi, para guru banyak menghabiskan waktu untuk menjelaskan materi ajar. Padahal waktu yang dihabiskan tidak perlu sebanyak itu, jika mereka memanfaatkan media pembelajaran dengan baik.

[illegible]

Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi ajar secara lebih mendalam dan utuh.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan guru.

Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Dan hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu.

Dengan media, guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasan dan mengurangi penjelasan verbal (lisan), sehingga guru dapat memberikan perhatian lebih banyak kepada aspek pemberian motivasi, perhatian, bimbingan dan sebagainya.

[illegible]

[illegible]

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan saja.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera, seperti:
  - 1) Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, film, atau model.
  - 2) Obyek yang terlalu kecil diganti dengan mikroskop, proyektor, atau gambar.
  - 3) Gerak yang terlalu cepat atau terlalu lambat dapat dibantu dengan *timelapse*.
  - 4) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu, dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, maupun secara verbal.
  - 5) Objek atau konsep yang terlalu rumit seperti proses penciptaan manusia dapat ditampilkan melalui film, slide, atau stimulasi computer.
  - 6) Konsep yang terlalu luas seperti bencana alam, dapat divisualkan dalam bentuk film dan lain sebagainya.
- c. Penggunaan media pelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa, yakni media pembelajaran berguna

[illegible]

d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya. Misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang.

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, guru tidak semata-mata menyampaikan pelajaran melalui komunikasi verbal, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, menemukan, dan mendemonstrasikan.

[illegible]

### 3. Karakteristik media pembelajaran

Secara garis besar, menurut Gerlach dan Ely dalam Santyasa menyebutkan bahwa media pembelajaran yang baik memiliki tiga ciri sebagai berikut:<sup>18</sup>

- a. Fiksatif, berarti media dapat merekam, menyimpan, dan menyajikan kembali suatu obyek. Dengan demikian, semua materi yang diperlukan dalam pembelajaran dapat ditangkap dengan cara direkam, difilmkan dan lain sebagainya, kemudian disimpan dengan baik sehingga dapat disajikan kembali apabila dibutuhkan.
- b. Manipulatif, berarti media dapat menyajikan kembali obyek yang telah disimpan dengan tampilan yang berbeda bentuk sesuai keperluan, seperti dirubah warnanya, ukurannya, dan lain sebagainya, serta dapat disajikan secara berulang-ulang.
- c. Distributif, berarti media dapat menjangkau seluruh audien secara serentak. Sehingga audien dapat menangkap materi dalam satu kali penyampaian tanpa harus bergantian dengan yang lain. Contohnya siaran tv, radio, dan lain sebagainya.

### 4. Klasifikasi, prinsip, dan pemilihan media pembelajaran

Para ahli mengklasifikasikan media berdasarkan perspektifnya masing-masing, diantaranya berdasarkan teknologi yang digunakan dan

---

<sup>18</sup> I Wayan Santyasa, "Landasan Konseptual Media Pembelajaran", disajikan dalam *Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMAN Banjarangkan* (Klungkung: Universitas Pendidikan Ganesha, 2007), 4.

Ada beberapa jenis media cetak yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

- Media ini sangatlah cocok bagi siswa yang memiliki model belajar auditory. Adapun jenis-jenis media audio adalah sebagai berikut:

- Media ini dapat menyampaikan gambar maupun audio yang terintegrasi menjadi satu seperti film ataupun tayangan yang berada di televisi

[illegible]



e. Media internet

Dengan teknologi berbasis internet, pelajar dapat berinteraksi satu sama lain tanpa terhalang oleh satu lokasi. Mereka dapat melakukan kegiatan pembelajaran kapanpun dan di manapun selama masih dapat terkoneksi dengan internet (melalui media Wifi) yang bisa memanfaatkan forum-forum diskusi online, kursus online, dan lain sebagainya.

Melalui media ini, seorang siswa dapat melakukan *long life education*. Mereka bisa mengumpulkan tugas, mencari bahan pembelajaran, dan lain sebagainya dengan menggunakan media handphone.

- a. Media digunakan berdasarkan kebutuhan siswa, bukan kepentingan guru. Sehingga penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran dengan mudah.
- b. Media yang digunakan harus terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran, bukan sekedar sebagai hiburan atau mempermudah guru dalam menyampaikan materi.
- c. Kesesuaian media dengan materi pelajaran harus benar-benar diperhatikan, hal ini dikarenakan setiap materi pelajaran mempunyai kompleksitas muatan materi yang berbeda. Maka guru harus bisa menyesuaikan antara kompleksitas materi dengan media yang dibutuhkan.
- d. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan minat, kebutuhan, dan kondisi atau tipe belajar siswa.
- e. Guru harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi penggunaan media, sehingga antara biaya yang digunakan, kemudahan penggunaan, dan hasil yang didapatkan akan seimbang.

<sup>21</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi*, 75-77.



seterusnya. Apabila kita mengabaikan kriteria ini, maka media yang kita pilih atau kita buat tentu tak akan banyak gunanya. Mengapa? Karena pada akhirnya sasaran inilah yang akan mengambil manfaat dari media pilihan kita itu. Oleh karena itu, media harus sesuai benar dengan kondisi mereka.

c. Karakteristik media.

Harus diketahui karakteristik media tersebut, apa kelebihan dan kelemahannya? Sesuikah media yang akan kita pilih itu dengan tujuan yang akan dicapai? Kita tidak akan dapat memilih media dengan baik jika kita tidak mengenal dengan baik karakteristik masing-masing media. Karena kegiatan memilih pada dasarnya adalah kegiatan membandingkan satu sama lain, mana yang lebih baik dan lebih sesuai dibanding yang lain. Oleh karena itu, sebelum menentukan jenis media tertentu, perlu memahami dengan baik bagaimana karakteristik media tersebut.

d. Waktu.

Yang dimaksud dengan waktu di sini adalah berapa lama waktu yang diperlukan untuk mengadakan atau membuat media yang akan dipilih, serta berapa lama waktu yang tersedia, apakah sudah proporsional? Pertanyaan lain adalah, berapa lama waktu yang diperlukan untuk menyajikan media tersebut dan berapa lama alokasi waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran? Tak ada gunanya kita memilih media yang baik, tetapi kita tidak cukup waktu untuk

e. Biaya.

f. Ketersediaan.

Media yang kita butuhkan itu ada di sekitar kita, di sekolah atau di pasaran? Kalau kita harus membuatnya sendiri, adakah kemampuan, waktu tenaga dan sarana untuk membuatnya? Kalau semua itu ada, pertanyaan berikutnya adalah tersediakah sarana yang diperlukan untuk menyajikannya di kelas? Misalnya, untuk menjelaskan tentang proses terjadinya gerhana matahari memang

a. *Access*, artinya kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam pemilihan media. Apakah media yang diperlukan itu tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan? Akses juga menyangkut kebijakan, apakah media tersebut diizinkan untuk digunakan?

b. *Cost*, artinya pertimbangan biaya. Biaya yang dikeluarkan untuk menggunakan suatu *media* harus seimbang dengan manfaatnya.

c. *Tecnology*, artinya *pertimbangan* ketersediaan teknologi dan kemudahan penggunaannya.

d. *Interactivity*, artinya media yang *baik*, yaitu media yang mampu menghadirkan komunikasi dua arah atau interaktivitas.

e. *Organization*, artinya *pertimbangan* dukungan organisasi atau lembaga dan pengorganisasiannya.

f. *Novelty*, aspek kebaruan dari media yang dipilih. Media yang lebih baru biasanya lebih menarik dan lebih baik.

[illegible]

## B. *Mind Mapping*

*Mapping* adalah teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. *Mapping* tidak hanya cocok bagi siswa yang cenderung terhadap visual saja, karena pada praktiknya proses belajar selalu melibatkan aspek visual, auditori, dan kinestetik. Hanya saja dengan *mapping*, segala ide, gagasan, atau pokok pikiran apapun yang dianggap sulit untuk direkam akan menjadi mudah untuk dituangkan ke dalam pemetaan *mapping* ini.<sup>24</sup>

*Mind map* adalah cara mencatat yang efektif dan kreatif dengan tujuan untuk memetakan informasi dan menempatkannya ke dalam otak dengan mudah serta untuk mengambil informasi dari otak secara sistematis dan sederhana.<sup>25</sup> *Mind map* dipopulerkan oleh Tony Buzan pada tahun 1960-an dengan mengaitkan teknik peta konsep dengan *radiant thinking* pada otak manusia.<sup>26</sup>

Fungsi *mind mapping* adalah sebagai berikut:<sup>27</sup>

1. Memberikan pandangan yang menyeluruh tentang pokok bahasan yang luas, sehingga dengan adanya *mind mapping* ini semua topik yang dianggap luas dan sulit untuk disimpan di dalam otak, dapat disederhanakan sehingga mudah untuk disimpan dan digunakan kembali ketika membutuhkan.
2. Mempermudah seseorang untuk merencanakan dan menentukan tujuan.

<sup>24</sup> Doni Swadarma, *Penerapan Mind Mapping Dalam Kurikulum Pembelajaran* (Jakarta: Elex Media Komputindo), 2.

<sup>25</sup> Tony Buzan, *The Ultimate Book Of Mind Maps*, terj. Susi Purwoko, *Buku Pintar Mind Map* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2012), 4.

<sup>26</sup> Doni Swadarma, *Penerapan Mind Mapping*, 5.

<sup>27</sup> Tony Buzan, *The Ultimate Book*, 5.





Dalam proses pembelajaran, *mind map* atau peta pikiran dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat proses belajar yang menarik bagi siswa. Maka *mind map* dapat membantu guru dalam mengajar pada hal-hal berikut:<sup>29</sup>

1. Meyiapkan catatan untuk mengajar

Menyiapkan pelajaran dalam bentuk peta konsep lebih mudah untuk diaplikasikan daripada ditungkan dalam bentuk catatan manual. Sehingga dengan menggunakan peta konsep, seorang pengajar dan pelajar dapat menelaah keseluruhan subjek pelajaran sewaktu-waktu.

Pemutakhiran materi yang dilakukan tiap tahun juga dapat diterapkan melalui peta konsep ini tanpa mengalami kericuhan materi, karena materi sebelumnya telah tertata dengan rapi dan sistematis.

2. Perencanaan program tahunan

Melalui peta pikiran, guru dapat melihat subjek materi pelajaran secara menyeluruh dalam satu tahun. Sehingga dengan telaah tersebut, guru dapat dengan mudah untuk menentukan serta membagi materi per semester dan tipe pembelajaran yang akan diterapkan.

3. Perencanaan program semester

Perencanaan ini adalah sub bagian dari perencanaan program tahunan. Sehingga dengan peta konsep, seorang guru dapat menetapkan metode-metode serta pengembangannya dalam menentukan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

---

<sup>29</sup> Tony dan Barry Buzan, *The Mind Map Book*, terj. Alexander Sindoro, *Memahami Peta Pemikiran* (Batam: Interaksara, 2004), 261-266.

## 5. Pelajaran dan presentasi

Untuk menunjang pemaparan materi pelajaran yang menarik, maka peta konsep baik yang berupa gambar manual maupun yang diproyeksikan dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar. Di samping itu, materi yang telah di paparkan melalui peta konsep digital juga dapat diperbanyak dan dibagikan kepada siswa untuk dikembangkan ataupun sebagai rujukan dalam telaah pelajaran.

Karena fungsi peta konsep dapat menyajikan subjek pelajaran secara menyeluruh dan ringkas, maka hal ini dapat dijadikan oleh guru untuk mengadakan tes kepada siswa dalam mengukur kemampuan akademiknya. Jawaban yang diberikan oleh siswa dapat disesuaikan keakuratan, kebenaran, runtutan, dan kompleksitas pemahamannya melalui telaah peta konsep yang ada.

Banyak informasi yang diperoleh oleh guru maupun siswa selama menempuh pembelajaran pada kurun waktu tertentu. Maka untuk menghimpun segala informasi kompleks yang diperoleh, baik guru maupun siswa dapat menuangkan informasinya ke dalam proyek yang

Peta pikiran dapat meringankan kesusahan belajar pada seseorang yang bingung untuk terus mencatat secara manual, maka dari itu seorang guru disarankan untuk menggunakan metode *mind mapping*. Adapun manfaat mengajar menggunakan peta pikiran adalah sebagai berikut:<sup>30</sup>

- <sup>30</sup> Ibid., 270-271.



- ### C. Sejarah Kebudayaan Islam

Tertuang di dalam Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia  
Nomor 912 Tahun 2013 tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah (MA) mencakup telaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan / peradaban Islam di masa lampau yang terdiri dari:<sup>34</sup>

- <sup>33</sup> Menteri Agama Republik Indonesia, Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia, No. 000912 Th. 2013, Tentang *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab*, 35.

[illegible]



berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

#### **D. Efektivitas Belajar**

##### **1. Pengertian efektivitas**

Menurut Kamus Ilmiah Populer, efektif memiliki arti “ada efeknya; dapat membawa hasil”. Sedangkan efektivitas memiliki arti keberhasilan tentang usaha atau tindakan.<sup>36</sup> Komaruddin menyatakan efektivitas adalah gambaran keadaan yang menunjukkan tingkat ketercapaian suatu kegiatan berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.<sup>37</sup>

Menurut Moore D. Kenneth dalam Sumantri menyatakan bahwa efektivitas adalah ukuran yang menyatakan sejauh mana tujuan atau target ditinjau dari kuantitas, kualitas, dan waktu yang telah tercapai. Sehingga dapat diartikan bahwa semakin besar prosentase ketercapaian target maka semakin tinggi pula tingkat efektivitasnya.<sup>38</sup>

Sejalan dengan pengertian di atas, beberapa tokoh dalam Aan menyebutkan beberapa pengertian tentang efektivitas seperti yang dinyatakan oleh Etzioni bahwa keefektifan adalah posisi di mana sesuatu telah mencapai tujuannya. Strees menyatakan bahwa keefektifan fokus memperhatikan kesesuaian antara hasil yang dicapai dengan tujuan yang telah dirancang

<sup>36</sup> Heppy El Rais, *Kamus Ilmiah Populer* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 162.

<sup>37</sup> Komaruddin, *Ensiklopedia Manajemen* (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), 269.

<sup>38</sup> Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran; Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2015), 1.



sebelumnya. Sedangkan Sergovani menyatakan bahwa keefektifan adalah kesesuaian hasil yang diperoleh dengan tujuan yang telah ditentukan.<sup>39</sup>

## 2. Konsep belajar

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku melalui kegiatan membaca, menulis, mendengar, mengamati, meniru, dan lain sebagainya. Dalam arti luas, belajar merupakan kegiatan yang melibatkan psikologi dan fisik seseorang untuk memperoleh perkembangan pada diri secara utuh. Adapun secara lebih sempit, belajar diartikan sebagai usaha yang dilakukan untuk memahami materi pelajaran dalam rangka perkembangan kepribadian secara utuh.<sup>40</sup>

Di samping itu Rusman dkk. mengemukakan bahwa belajar dapat dilakukan baik secara psikologis maupun fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis merupakan proses yang berkaitan dengan mental, hal ini dapat berupa aktivitas berpikir, memahami, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, dan lain sebagainya. Sedangkan aktivitas yang bersifat fisiologis merupakan proses aplikasi atau penerapan, seperti kegiatan praktik, membuat produk, melakukan percobaan atau eksperimen, dan lain sebagainya.<sup>41</sup>

Menurut Mouly dalam Sudjana, belajar merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang yang diperoleh berkat adanya pengalaman. Sejalan dengan pengertian tersebut, Sudjana mengemukakan bahwa belajar adalah

<sup>39</sup> Aan Komariah dan Cepi Triatna, *Visionary Leadership Menuju Sekolah Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), 7.

<sup>40</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajagrafindo Persada: 2014), 20.

<sup>41</sup> Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013), 7.

proses terarah yang dilakukan oleh individu secara aktif berupa melihat, memahami, mengamati, dan lain sebagainya sehingga memperoleh pengalaman yang dapat membentuk tingkah laku seseorang.<sup>42</sup>

Untuk memahami berbagai macam definisi tentang belajar, maka ada beberapa hal yang perlu dicermati sebagai berikut:<sup>43</sup>

- a. Belajar merupakan proses berubah, sehingga produk yang dihasilkan adalah perubahan perilaku yang terjadi pada diri seseorang serta dapat diamati baik positif maupun negatif.
- b. Perubahan perilaku pada diri seseorang akan terjadi dalam waktu yang cukup lama, bahkan cenderung bersifat permanen apabila seseorang terus mengasah kemampuannya. Perubahan ini juga dapat hilang ataupun berubah seiring dengan pengalamannya dalam menggunakan kemampuan tersebut.
- c. Perubahan perilaku yang terjadi bukanlah dengan cara instan, melainkan membutuhkan waktu dan proses untuk terjadinya perubahan sikap pada diri seorang pelajar.
- d. Perubahan bersifat *behavioral* berasal dari pengalaman dan latihan.

Lain halnya dengan perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan kematangan atau insting manusia, seperti contoh seorang bayi yang sebelumnya tidak bisa mengambil benda di atas meja dikarenakan tubuhnya yang masih pendek, kemudia berubah menjadi bisa seiring dengan pertumbuhan tulang. Hal tersebut bukan perubahan

<sup>42</sup> Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1996), 5-6.

<sup>43</sup> Karwono dan Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran*, 13-14.

seseorang, maka pengalaman atau latihan harus diperkuat. Dengan terus melatih sesuatu yang dipelajari, maka perubahan akan terus menetap bahkan meningkat. Sebaliknya jika jarang atau bahkan tidak dilatih, seiring berjalannya waktu perubahan yang sebelumnya terjadi akan melemah bahkan hilang, karena manusia mempunyai daya ingat dan lupa.

Seseorang melakukan aktivitas belajar bertujuan untuk memperoleh perubahan tingkah laku. Untuk memperoleh perubahan tersebut, dapat dilakukan dengan berbagai jenis aktivitas yang sesuai dengan ciri-ciri belajar. Adapun jenis-jenis aktivitas belajar adalah sebagai berikut:<sup>45</sup>

a. Belajar arti kata

<sup>44</sup> Rusman dkk., *Pembelajaran Berbasis Teknologi*, 19.  
<sup>45</sup> Ibid., 19-22.

e. Belajar konsep

Yaitu proses merumuskan lambang, benda, serta peristiwa melalui proses mental dengan mengamati ciri-cirinya. Konsep merupakan arti dari sesuatu yang memiliki ciri yang sama, sehingga orang yang memiliki konsep akan mudah untuk mengabstraksi dan menggolongkan objek-objek yang dihadapi.



perubahan tingkah laku pada individu. Sedangkan faktor eksternal adalah lingkungan di luar individu itu sendiri.

Faktor yang pertama adalah faktor internal. Faktor internal memiliki dua komponen yang saling berkaitan, yaitu faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor fisiologis meliputi keadaan jasmani. Jasmani yang sehat akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Faktor kelelahan dan gizi yang kurang tercukupi akan memberikan hasil yang berbeda dengan kondisi jasmani yang sehat. Walaupun demikian tidak menjadi jaminan bahwa keberhasilan belajar hanya ditentukan oleh faktor fisiologis saja. Karena masih ada faktor psikologis yang berkaitan dengan faktor fisiologis.<sup>46</sup>

Faktor psikologis adalah kondisi internal individu yang dapat merespon stimulus dari luar. Perbedaan karakteristik psikologis antar individu menimbulkan perbedaan pula dalam proses merespon stimulus. Faktor psikologis ini meliputi:<sup>47</sup>

a. Inteligensi

Inteligensi merupakan potensi yang dibawa individu dari lahir. Hal ini dapat berupa kemampuan verbal, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan belajar. Sehingga individu yang memiliki inteligensi tinggi akan mendapatkan kesempatan lebih besar untuk berhasil dalam belajar.

---

<sup>46</sup> Karwono dan Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran*, 47.

<sup>47</sup> Ibid., 48-49.

c. Bakat

Bakat merupakan kemampuan untuk belajar, sehingga bakat dapat direalisasikan menjadi kecakapan setelah melalui proses belajar dan latihan. Dikarenakan bakat dapat memberikan pengaruh besar pada keberhasilan belajar individu, maka guru hendaknya mengenali bakat masing-masing siswanya sehingga mudah untuk diarahkan dan ditumbuhkembangkan.

#### d. Motivasi

Motivasi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu *intrinsic motive* atau motivasi yang datang dari dalam diri dan *extrinsic motive* atau motivasi yang datang dari luar. Untuk menumbuhkan motivasi diri, maka guru dapat memberikan stimulus untuk menumbuhkannya, karena individu yang memiliki motivasi dalam belajar akan meraih keberhasilan walaupun inteligensi yang dimiliki biasa saja.

e. Perhatian

Untuk memperoleh keberhasilan belajar yang optimal, maka individu pelajar harus memusatkan perhatiannya kepada objek yang sedang dipelajari. Perhatian muncul dari dalam individu

Faktor yang kedua adalah faktor eksternal. Faktor eksternal merupakan segala sesuatu yang memiliki pengaruh pada proses belajar seseorang sehingga keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh faktor internal saja, melainkan juga dipengaruhi oleh faktor eksternal. Faktor eksternal berupa segala sesuatu atau bisa disebut dengan lingkungan yang dapat diklasifikasikan ke dalam bentuk-bentuk sebagai berikut:<sup>48</sup>

- 
- <sup>48</sup> Ibid., 50.



Seperti yang diungkapkan oleh Caroll dalam Nana Sudjana yang menyatakan bahwa hasil belajar (khusus seorang pelajar di sekolah / kelas) yang dicapai individu dipengaruhi oleh lima faktor, empat faktor internal dan satu faktor eksternal. Adapun faktor internal meliputi bakat, waktu untuk belajar, waktu untuk memahami pelajaran, dan kemampuan individu. Adapun faktor eksternalnya terdapat dalam kualitas pengajaran.<sup>49</sup>

Belajar bukanlah konsep independen yang dapat dilakukan secara sepihak, melainkan melibatkan interaksi dengan lingkungan dan komponen lain. Sehingga efektivitas belajar tidak hanya dinilai melalui hasil belajar saja, melainkan segala upaya yang membuat seseorang belajar.<sup>50</sup>

<sup>49</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1995), 40.

<sup>50</sup> Aan Komariah dan Cepi Triatna, *Visionary Leadership*, 33.



## METODE PENELITIAN

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

### 1. Tempat

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Manba'ul Qur-an yang terletak di jl. Bancang gang 2 nomor 28A, kelurahan Wates, kecamatan Magersari, kota Mojokerto.

### 2. Waktu

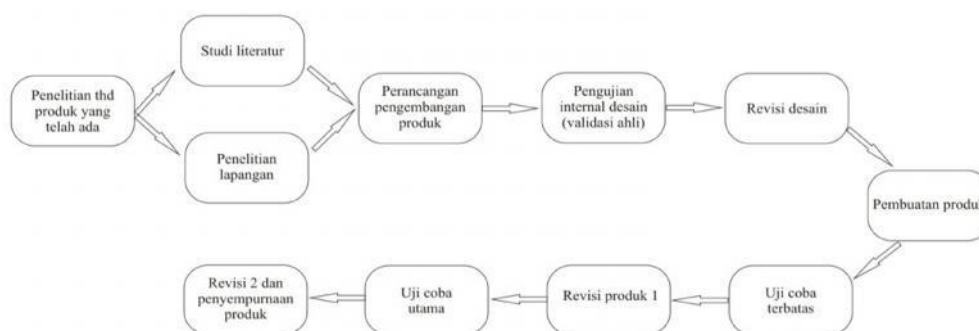
Pelaksanaan penelitian ini dimulai pada pertengahan bulan Desember atau pada awal semester genap tahun ajaran 2018/2019.

## C. Subjek Penelitian

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas x pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 di Madrasah Aliyah Manba'ul Qur-an yang berjumlah 21 siswa. Sementara mata pelajaran yang dijadikan fokus penelitian adalah Sejarah Kebudayaan Islam semester 2 kelas x.

## D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan level 3 yang dikembangkan oleh Sugiyono. Namun dengan keterbatasan biaya, waktu, tenaga, dan sumber daya, maka alur penelitian yang dilakukan dapat digambarkan sebagai berikut:



**Bagan 3.1**  
**Alur pengembangan media pembelajaran**

### 1. Penelitian produk yang telah ada

Tahap ini dilakukan dalam rangka untuk mengetahui spesifikasi, kelebihan, dan kelemahan media pembelajaran yang ada.<sup>3</sup> Dalam hal ini peneliti menganalisis media yang ada berupa buku, perangkat elektronik berupa proyektor dan laptop, video, serta aplikasi *mind map* berbasis perangkat lunak yang dikembangkan.

### 2. Studi literatur dan penelitian lapangan

Dalam tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara di lapangan sekaligus menganalisis hasil penelitian kualitatif ditinjau dari telaah literatur yang relevan dengan topik penelitian.

### 3. Perencanaan pengembangan produk

Berdasarkan hasil dari studi literatur dan penelitian lapangan, maka peneliti membuat rancangan pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *mind mapping* yang dapat menampilkan gambaran yang menarik ketika diterapkan dalam pembelajaran.

Perancangan ini melibatkan aplikasi *mind mapping* berbasis perangkat lunak dan tujuan pembelajaran yang tercermin pada kompetensi inti dan kompetensi dasar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Materi yang dimasukkan ke dalam pengembangan media dapat dikembangkan melalui telaah pustaka yang relevan dan dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

---

<sup>3</sup> Ibid., 44.

#### 4. Pengujian internal desain

Setelah perancangan desain dipenuhi, maka desain tersebut harus diuji secara internal. Pengujian ini juga dapat disebut dengan validasi yang dilakukan oleh para ahli dan praktisi. Ahli yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah orang yang bergelar doktor yang sesuai dengan topik penelitian yang dilakukan. Adapun praktisi adalah orang yang terbiasa menggunakan atau menerapkan hal-hal yang berkaitan dengan topik penelitian.<sup>4</sup>

Validasi ini akan dilakukan oleh 3 pihak, yaitu oleh ahli teknologi informasi sebagai validator desain aplikasi, ahli Sejarah Kebudayaan Islam sebagai validator konten pembelajaran, dan guru Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah tempat penelitian ini dilaksanakan selaku praktisi dan validator kesesuaian media dan konten dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

#### 5. Revisi desain

Hasil dari pengujian internal atau validasi ahli digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada desain produk.

#### 6. Pembuatan produk

Jika desain produk sudah cukup baik untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran, maka pembuatan produk dapat dimulai dengan cara menerapkan konten Sejarah Kebudayaan Islam sebagai fokus penelitian ke

---

<sup>4</sup> Ibid., 45.

## 7. Uji coba pertama

## 8. Revisi pertama

## 9. Uji coba kedua

Setelah penyempurnaan media, kemudian dilakukan uji coba kedua. Dalam uji coba ini, objek yang diikuti sertakan adalah seluruh siswa kelas x di Madrasah Aliyah Manba'ul Qur-an. Uji coba kedua ini diharapkan sudah tidak ada lagi kekurangan media tersebut, jika masih ada kekurangan, maka kekurangan tersebut hanya berskala kecil saja. Uji coba ini ditujukan untuk mengukur kemenarikan dan keefektifan media pembelajaran dalam skala lebih besar.

Hasil uji coba kedua dijadikan bahan untuk memperbaiki dan menyempurnaan media yang telah dikembangkan. Tahap ini merupakan

tahap akhir pengembangan media, maka diharapkan tidak ada kekurangan yang berarti dari media tersebut sehingga dapat dijadikan solusi sebagai media penunjang pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang efektif.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian berbeda dengan metode penelitian. Jika metode adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data, sedangkan instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian.<sup>5</sup> Contoh instrumen penelitian adalah pedoman wawancara, pedoman observasi, kuesioner, dan tes.<sup>6</sup> Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan langkah-langkah penelitian sebagai berikut:

1. Untuk penelitian terhadap produk yang telah ada, menggunakan instrumen berupa lembar pengamatan atau pedoman observasi.
2. Untuk penelitian lapangan, menggunakan instrumen berupa pedoman wawancara.
3. Untuk pengujian internal produk atau validasi ahli, menggunakan instrumen berupa kuesioner.
4. Untuk uji coba terbatas, menggunakan instrumen berupa lembar kuesioner.
5. Untuk uji coba utama, menggunakan instrumen berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan kuesioner.
6. Untuk mengukur keefektifan media pembelajaran, menggunakan instrumen berupa tes prestasi berupa soal-soal yang bersifat kognitif.

<sup>5</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 203.

<sup>6</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian.*, 156.



Tes ini dilakukan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi setelah dilakukan proses pembelajaran.<sup>7</sup>

## F. Teknik Pengumpulan Data

Seperti halnya instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini juga disesuaikan dengan langkah-langkah penelitian yang telah disebutkan di atas. Namun secara garis besar, teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Observasi atau pengamatan merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan kejadian yang sedang berlangsung.<sup>8</sup>
2. Wawancara, metode ini dilakukan secara terstruktur, sehingga memerlukan pedoman wawancara yang valid.
3. Angket, metode ini dilakukan dengan cara memberikan kuesioner guna mendapatkan data kuantitatif sebagai bahan analisis data kuantitatif.
4. Tes, teknik ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran setelah dilakukannya penerapan media yang telah dikembangkan.

<sup>7</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 139.

<sup>8</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 220.

## G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

### 1. Analisis data validator

Fungsi analisis ini adalah untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan sebelum diuji cobakan. Dikarenakan dalam media ini juga melibatkan materi pelajaran, maka validasi melibatkan validator media sebagai ahli bidang teknologi informasi dan validator materi sebagai ahli bidang Sejarah Kebudayaan Islam. Di samping itu, untuk memvalidasi kesesuaian media dengan cakupan materi dan juga kepraktisan penggunaan media, maka validasi juga melibatkan guru mata pelajaran SKI di MA Manba'ul Qur-an.

Validitas ini dapat dihitung dengan cara berikut:

$$P = \frac{\sum S_R}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase kevalidan

$S_R$  = Jumlah skor responden

N = Jumlah skor tertinggi dalam angket

Hasil analisis kevalidan akan dilihat dalam bentuk interval kategori berdasarkan prosentase skor sebagai berikut:<sup>9</sup>

<sup>9</sup> Riduwan dan Akdom, *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika* (Bandung: Alfabeta, 2013), 18.

**Tabel 3.1**  
**Kategori kelayakan media**

Interval prosentase skor	Kategori kelayakan
0% - 20 %	Tidak layak
21% - 40 %	Kurang layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

## 2. Analisis data terhadap respon siswa

Analisis ini dilakukan pada kelompok uji coba terbatas sebagai kelayakan media dalam pembelajaran yang mengacu pada rumus berikut:

$$P = \frac{\sum A}{\sum B} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase dari respon siswa

$\Sigma A$  = Jumlah respon yang diperoleh dari siswa

$$\Sigma B = \text{Jumlah pertanyaan}$$

Efektivitas dapat diukur dari data hasil *pre-test* dan *post-test* berupa (N-Gain atau *gain score*) selisih nilai antara kedua tes tersebut yang dinormalisasi. Adapun rumus untuk menganalisis seberapa besar peningkatan yang terjadi adalah sebagai berikut:

$$g = \frac{Sp_{post} - Sp_{pre}}{100 - Sp_{pre}}$$



## BAB IV

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

## A. Pengembangan Media Pembelajaran *Mind Mapping* Berbasis Perangkat Lunak

## 1. Studi Lapangan

Media merupakan perantara yang sangat penting dalam menunjang tercapainya penyampaian pesan terhadap penerima. Ilmu pengetahuan berperan sebagai pesan yang perlu disampaikan oleh pendidik kepada siswa membutuhkan kesesuaian antara ilmu pengetahuan tersebut dengan metode pengajaran, media pembelajaran, sarana dan prasarana, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, pembelajaran juga dapat disebut dengan sebuah sistem yang meliputi beberapa komponen seperti materi, pendidik, siswa, media, metode, dan perangkat lainnya yang saling berkaitan antara satu sama lain untuk mencapai tujuan pendidikan.

Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X semester genap di MA Manba'ul Qur-an kota Mojokerto. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di madrasah. Di mana pada tingkat madrasah baik madrasah tsanawiyah maupun madrasah aliyah, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam lebih diperinci daripada yang ada di sekolah umum. Adapun rinciannya adalah dibagi dalam empat mata pelajaran, yaitu Al-Qur'an dan Al-Hadits, Akidah Akhlaq, Fiqh, serta Sejarah Kebudayaan Islam.

- Dari pengamatan proses pembelajaran SKI di kelas, media yang digunakan selama ini didominasi dengan penggunaan buku teks, sesekali menggunakan media vidio yang diambil dari internet berkaitan dengan tema

tertentu. Meskipun demikian, tidak jarang ada siswa yang mengantuk ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.

Siswa kelas X di MA Manba'ul Qur-an kota Mojokerto memiliki kesempatan untuk menggunakan laptop masing-masing individu dalam pembelajaran. Pihak madrasah juga menyediakan dua unit proyektor yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran di kelas. Hal ini merupakan sisi positif yang dapat dimanfaatkan guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas. Namun fasilitas yang tersedia saat ini belum sepenuhnya digunakan dengan baik. Seperti contohnya penggunaan proyektor sebatas untuk menonton video yang berkaitan dengan materi tertentu.

Video yang diperlihatkan ke siswa merupakan video yang beredar secara umum dan tidak sepenuhnya fokus terhadap materi yang diajarkan di kelas. Sehingga dengan melihat video tersebut, siswa akan mendapatkan pengetahuan tentang alur cerita sejarah yang lebih luas dibandingkan dengan materi yang harus dikuasai.

Dengan demikian, siswa masih perlu menyaring dan memilah kembali bagian-bagian dari video tersebut yang berkaitan dengan materi yang harus dikuasai. Hal ini tentu akan memakan waktu lebih lama dan tidak sepenuhnya efektif, karena di samping panjangnya video yang dilihat, siswa juga perlu menelaah kembali materi yang ada di buku sehingga terjadi proses pengulangan telaah yang mengakibatkan kurangnya efisiensi waktu.

Buku yang digunakan sebagai rujukan merupakan kumpulan dari inti sari sejarah panjang yang tercantum di dalam buku-buku sejarah Islam secara

## 2. Pengembangan Produk

[illegible]



Rancangan produk diawali dengan menghimpun materi berdasarkan kompetensi dasar yang tercakup pada mata pelajaran SKI kelas X semester genap. Adapun materi SKI kelas X semester genap mencakup pembahasan tentang Khulafaur Rasyidin dengan sub bab meliputi biografi, proses menjadi khalifah, strategi dakwah, prestasi yang dicapai selama menjabat sebagai khalifah, kebijakan pemerintahan, dan faktor penghambat dalam dakwah para Khulafaur Rasyidin. Materi dikembangkan dengan merujuk kepada 3 buku panduan, yaitu buku pelajaran yang digunakan oleh siswa di sekolah, buku siswa yang diterbitkan oleh Kementerian Agama RI, dan ditunjang dengan buku ensiklopedia sejarah Islam.

Langkah selanjutnya adalah mengambil poin-poin penting dari tiap cakupan materi, baik secara umum yang berisi sub bab pada tiap materi maupun secara khusus dan lebih terperinci yang berupa poin-poin materi secara detil. Setelah terkumpulnya semua materi, maka dilakukan penyederhanaan kalimat dan bahasa, sehingga poin-poin penting yang dimuat dalam media *mind mapping* dapat dibaca dan dipahami dengan mudah. Tampilan media *mind mapping* juga tidak memuat tulisan yang terlalu banyak, sehingga penggunaan kata yang sederhana dapat menumbuhkan cara berpikir siswa dari umum ke khusus.

Produk *mind mapping* berbasis perangkat lunak yang dikembangkan membutuhkan aplikasi perangkat lunak pendukung yang dapat membuka *file* dalam bentuk (.IMX), sehingga setelah *install* perangkat lunak pendukung,

barulah materi yang telah dihimpun dapat dikembangkan dengan cara memasukkannya satu per satu ke dalam perangkat lunak pendukung tersebut.

Rancangan awal media *mind mapping* yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- a. Media *mind map* mencakup seluruh materi semester genap mata pelajaran SKI kelas X
- b. Judul utama adalah Khulafaur Rasyidin, berada di tengah *mind map* dengan dilanjutan oleh empat cabang yang terdiri dari Abu Bakar ash-Shiddiq, Umar bin Khattab, Usman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib dengan menyertakan tahun lahir dan tahun wafat masing-masing khalifah.



**Gambar 4.1**  
**Halaman depan media pembelajaran *mind mapping***

- c. Tiap cabang dari masing-masing nama khalifah memiliki enam cabang yang meliputi biografi, proses menjadi khalifah, strategi dakwah, prestasi yang dicapai selama menjabat sebagai khalifah, kebijakan pemerintahan, dan hambatan dawah.



**Gambar 4.2**  
**Topik bahasan masing-masing khalifah**

- d. Penggunaan warna tiap cabang disesuaikan dengan cakupan materi pada cabang pertama, dalam hal ini adalah nama-nama para Khulafaur Rasyidin. Sehingga jika cabang pertama berwarna biru, maka seluruh warna anak cabang berikutnya dalam pembahasan materi tersebut memiliki warna yang sama. Hal ini dilakukan agar mempermudah untuk membedakan antara cakupan materi satu dengan yang lainnya.
- e. Dapat menampilkan tampilan presentasi 3 dimensi.

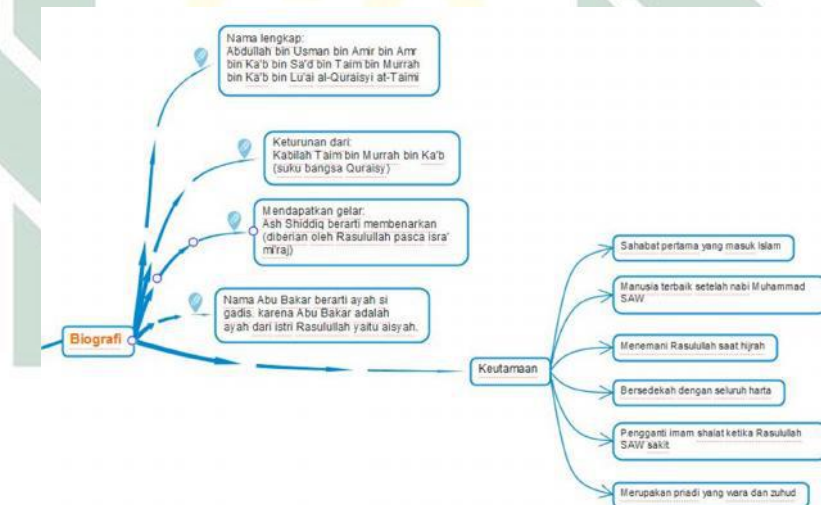


**Gambar 4.3**  
**Media pembelajaran *mind mapping* dalam tampilan 3D**

- f. Dapat dicetak dalam bentuk lembaran per cabang pertama, seluruh muatan *mind map*, maupun cetakan mode skala sehingga dapat ditempel di tembok sebagai poster.
- g. Berdasarkan cakupan materi masing-masing khalifah yang telah diuraikan di atas, maka lebih rinci dapat digambarkan sebagai berikut:

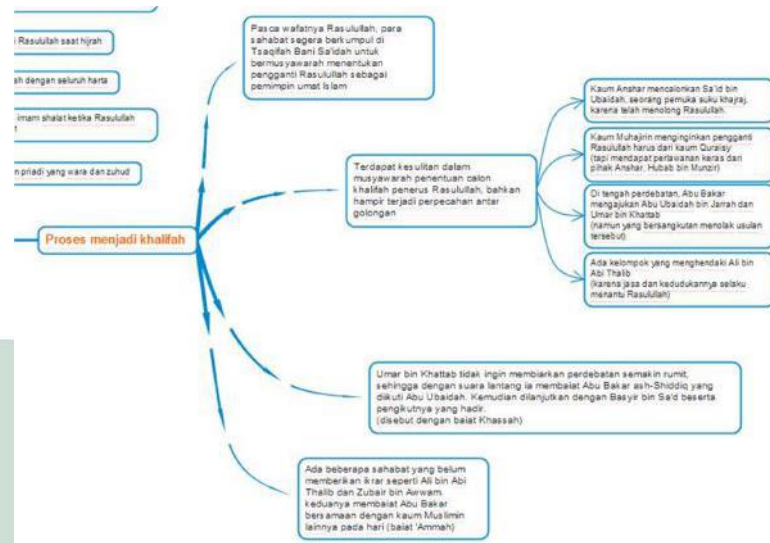
1) Uraian materi Abu Bakar ash Shiddiq

- a) Biografi, meliputi nama lengkap, asal keturunan, gelar, arti nama, dan keutamaan yang dimiliki Abu Bakar ash Shiddiq.



**Gambar 4.4**  
**Biografi Abu Bakar ash Shiddiq**

- b) Proses menjadi khalifah, meliputi proses awal pasca Rasulullah SAW wafat hingga pembaiatan menjadi khalifah.



**Gambar 4.5**  
**Proses menjadi khalifah Abu Bakar ash Shiddiq**

- c) Strategi dakwah, terdiri dari pidato politik, pelurusan aqidah akibat murtad, menumpas nabi-nabi palsu, memerangi pembelot zakat, dan kebijakan pengumpulan al-Qur'an untuk yang pertama kali.



**Gambar 4.6**  
**Strategi dakwah Abu Bakar ash Shiddiq**

- d) Prestasi yang diperoleh selama menjabat sebagai khalifah, terdiri dari penghimpunan al-Qur'an pertama, fase awal

penyebar luasan daulah Islamiyah, memerangi kemunafikan, kemurtadan, dan dabi-nabi palsu, serta penunjukan Umar bin Khattab sebagai khalifah penerusnya



**Gambar 4.7**  
**Prestasi Abu Bakar ash Shiddiq**

e) Kebijakan pemerintahan, meliputi menumpas pemberontak, kebijakan ekonomi, kebijakan kenegaraan, kebijakan penunjukan penerus khalifah, dan kebijakan perluasan wilayah Islam.



**Gambar 4.8**  
**Kebijakan pemerintahan Abu Bakar ash Shiddiq**



- f) Hambatan dakwah, meliputi munculnya kelompok murtad, terjadi penolakan pembayaran zakat, munculnya nabi-nabi palsu, dan terjadinya perang riddah.



**Gambar 4.9**  
**Hambatan dakwah Abu Bakar ash Shiddiq**

## 2) Uraian materi Umar bin Khattab

- a) Biografi, terdiri dari nama lengkap, asal keturunan, gelar yang diperoleh, dan keutamaan-keutamaannya.



**Gambar 4.10**  
**Biografi Umar bin Khattab**

- b) Proses menjadi khalifah, meliputi penyebab terpilihnya menjadi khalifah, musyawarah penetapan khalifah, penulisan surat perintah penunjukan khalifah, hingga pembaiatan Umar bin Khattab sebagai khalifah penerus Abu Bakar ash Shiddiq.



**Gambar 4.11**  
**Proses menjadi khalifah Umar bin Khattab**

c) Strategi dakwah, meliputi pidato politik, pengembangan metode ijtihad, dan melindungi serta melindungi kemanusiaan.



**Gambar 4.12**  
**Strategi dakwah Umar bin Khattab**

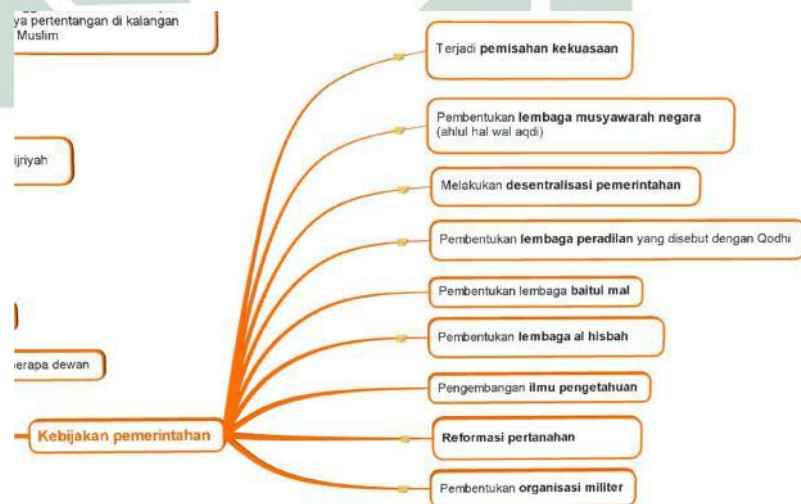
d) Prestasi yang diperoleh selama menjabat sebagai khalifah, terdiri dari penetapan kalender hijriyah, pengembangan wilayah Islam, mengeluarkan undang-undang, pembagian wilayah pemerintahan, dan pembentukan beberapa dewan.





**Gambar 4.13**  
**Prestasi Umar bin Khattab**

e) Kebijakan pemerintahan, meliputi pemisahan kekuasaan, pembentukan *ahlul hal wal 'aqdi*, desentralisasi pemerintahan, pembentukan lembaga peradilan, pembentukan lembaga *baitul mal*, pembentukan lembaga *al hisbah*, pengembangan ilmu pengetahuan, reformasi pertanian, dan pembentukan organisasi militer.



**Gambar 4.14**  
**Kebijakan pemerintahan Umar bin Khattab**

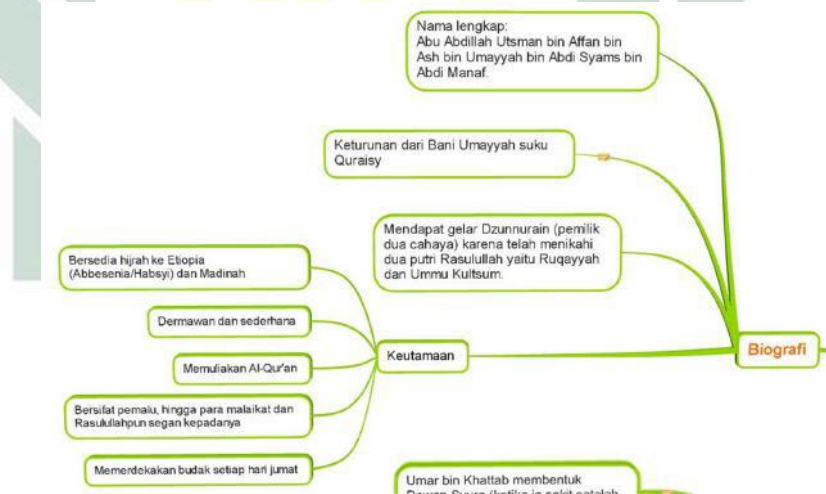
- f) Hambatan dakwah, yaitu terjadinya paceklik dan kelaparan yang mengakibatkan tidak dapat diterapkannya hukum potong tangan.



**Gambar 4.15**  
**Hambatan dakwah Umar bin Khattab**

### 3) Uraian materi Usman bin Affan

- a) Biografi, terdiri dari nama lengkap, asal keturunan, gelar yang diperoleh, dan keutamaan-keutamaannya.



**Gambar 4.16**  
**Biografi Usman bin Affan**

- b) Proses menjadi khalifah, diawali dengan pembentukan dewan syura oleh Umar bin Khattab, dilanjutkan dengan musyawarah oleh dewan syura, dan terpilihnya Usman bin

Affan karena faktor umur yang lebih tua dibandingkan kandidat lain yaitu Ali bin Abi Thalib.



**Gambar 4.17**  
**Proses menjadi khalifah Usman bin Affan**

- c) Strategi dakwah, meliputi pidato politik dan perluasan Islam yang mendorong pertumbuhan Fiqh Islam dengan cara *ijtihad* jama'iy.



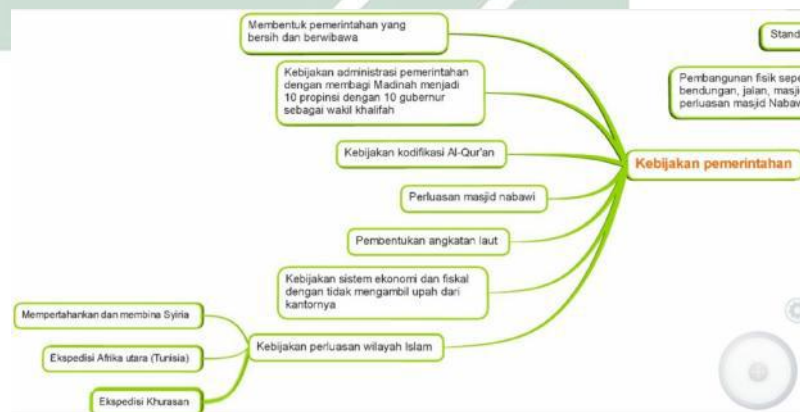
**Gambar 4.18**  
**Strategi dakwah Usman bin Affan**

- d) Prestasi yang diperoleh selama menjabat sebagai khalifah, terdiri dari perluasan wilayah, standarisasi al-Qur'an, dan pembangunan.



**Gambar 4.19**  
**Prestasi Usman bin Affan**

e) Kebijakan pemerintahan, terdiri dari pembentukan pemerintah yang bersih dan berwibawa, kebijakan administrasi pemerintahan, kebijakan kodifikasi al-Qur'an, perluasan Masjid Nabawi, pembentukan angkatan laut, kebijakan sistem ekonomi dan fiskal, serta kebijakan perluasan wilayah Islam yang meliputi pertahanan wilayah Syria, ekspedisi Afrika Utara (Tunisia), dan ekspedisi Khurasan.



**Gambar 4.20**  
**Kebijakan pemerintahan Usman bin Affan**

f) Hambatan dakwah, yaitu terjadinya fitnah yang meliputi tuduhan pemborosan anggaran negara, tuduhan *bid'ah*,

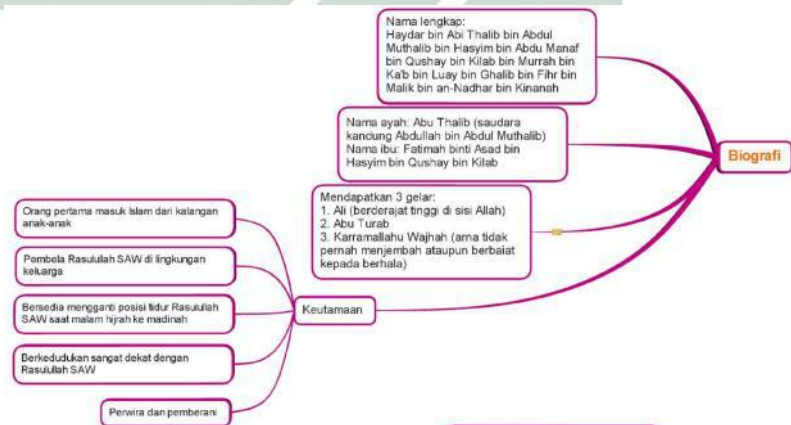
tuduhan khianat terhadap Rasulullah SAW, dan tuduhan nepotisme. Selain fitnah juga adanya provokasi dari lawan politik dan upaya pembunuhan.



**Gambar 4.21**  
**Hambatan dakwah Usman bin Affan**

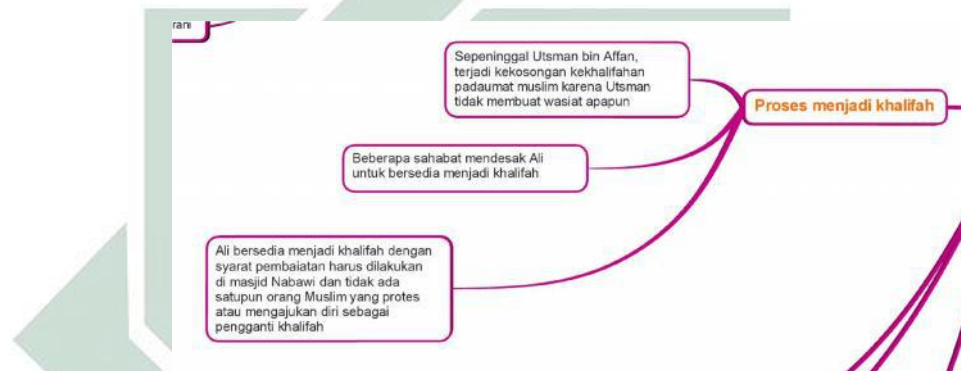
#### 4) Uraian materi Ali bin Abi Thalib

a) Biografi, terdiri dari nama lengkap, asal keturunan (nama ayah dan ibu), gelar yang diperoleh, dan keutamaannya.



**Gambar 4.22**  
**Biografi Ali bin Abi Thalib**

- b) Proses menjadi khalifah, diawali dengan adanya kekosongan kepemimpinan umat Islam sepeninggal Usman bin Affan, terjadinya desakan kepada Ali bin Abi Thalib untuk bersedia menjadi penerus khalifah, dan pembaiatan Ali bin Abi Thalib sebagai khalifah.



**Gambar 4.23**  
**Proses menjadi khalifah Ali bin Abi Thalib**

- c) Strategi dakwah, terdiri dari pidato politik, perwujudan nilai-nilai hukum Islam masalah pemboikotan pajak, masalah *iddah*, dan peningkatan hukuman cambuk. Di samping itu juga mengutamakan integrasi kaum muslimin serta melindungi kehormatan jiwa dan harta benda rakyat.



**Gambar 4.24**  
**Strategi dakwah Ali bin Abi Thalib**



- d) Prestasi yang diperoleh selama menjabat sebagai khalifah, yaitu pembenahan sistem keuangan negara, menghadapi pemberontakan, dan memperthankan wilayah yang telah ditakhlukkan sebelumnya.



**Gambar 4.25**  
**Prestasi Ali bin Abi Thalib**

- e) Kebijakan pemerintahan, terdiri dari perbaikan aparatur negara, penarikan kembali tanah hadiah, dan meredam fitnah.



**Gambar 4.26**  
**Kebijakan pemerintahan Ali bin Abi Thalib**

- f) Hambatan dakwah, terjadi fitnah yang mengakibatkan terjadinya konflik *Jamal* dan konflik *Shiffin*.

### 3. Validasi Media Pembelajaran *Mind Mapping*

Aspek yang dinilai dari masing-masing ahli memuat indikator yang berbeda, namun demikian juga ada beberapa indikator yang sama, seperti aspek kebahasaan. Berikut ini adalah uraian hasil validasi ahli materi, ahli media, dan guru SKI beserta penyempurnaan media berdasarkan penilaian dan catatan dari para ahli:

Ahli materi SKI melakukan validasi berdasarkan tiga aspek, yaitu isi materi, konstruk materi dalam media, dan unsur kebahasaan. Secara rinci, pembahasan hasil tiap-tiap aspek dapat diuraikan sebagai berikut:

[illegible]



**Tabel 4.1**  
**Isi materi SKI untuk validasi ahli materi**

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Isi Materi Sejarah Kebu- dayaan Islam	Kesesuaian materi dengan kompetensi yang akan dicapai	4
2.		Kelengkapan materi	3
3.		Kesinambungan urutan cabang peta konsep dengan urutan materi yang tercantum pada KD	4
4.		Kompleksitas poin, catatan, dan lampiran pada peta konsep	4
5.		Kelengkapan cabang peta konsep	4
6.		Kesesuaian cabang peta konsep dengan cakupan materi	4
7.		Kesesuaian lampiran dengan topik bahasan	3
8.		Kesesuaian catatan dengan poin pada cabang peta konsep	3

Berdasarkan tabel di atas, maka hasil validasi ahli materi Sejarah Kebudayaan Islam aspek isi materi yang terkandung dalam media yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma S_R}{\Sigma N} \times 100\% \quad \frac{26}{32} \times 100\% = 81\%$$

Keterangan:

$P$  = Prosentase kevalidan

$$S_R = \text{Jumlah skor responden}$$

N = Jumlah skor tertinggi dalam angket

Dengan demikian, maka hasil yang diperoleh pada aspek isi materi Sejarah Kebudayaan Islam adalah 81%. Hasil tersebut termasuk dalam kategori valid dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Adapun kategori tersebut didapat berdasarkan instrumen validasi dengan keterangan sebagai berikut:

- a) 90% – 100% = A = Dapat digunakan tanpa revisi
- b) 70% – 89% = B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c) 40% – 69% = C = Dapat digunakan dengan banyak revisi
- d) 0% – 39% = D = Belum dapat digunakan

2) Aspek konstruk materi SKI yang termuat dalam media *mind mapping* berbasis perangkat lunak diuraikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.2**  
**Konstruk materi SKI untuk validasi ahli materi**

No	Aspek	Indikator	Skor
----	-------	-----------	------

Berdasarkan tabel di atas, maka hasil validasi ahli materi Sejarah Kebudayaan Islam aspek konstruk materi SKI yang termuat dalam media *mind mapping* berbasis perangkat lunak yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

[illegible]

Berdasarkan hasil di atas, maka nilai yang diperoleh adalah 82%. Hal ini termasuk dalam kategori valid dan dapat digunakan dengan sedikit revisi.

3) Aspek kebahasaan yang termuat dalam media pembelajaran SKI diuraikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.3**  
**Kebahasaan dalam media *mind mapping* untuk validasi ahli materi**

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Bahasa	Keefektifan kalimat yang digunakan	3
2.		Keterbacaan peta konsep dalam mode tampilan presentasi	2
3.		Kejelasan bahasa yang digunakan	3
4.		Kebakuan kata yang digunakan	3
5.		Memberikan keterangan dan gambaran secara ringkas, sederhana, dan detil tentang materi yang dibahas	3

Berdasarkan tabel di atas, maka hasil validasi ahli materi Sejarah Kebudayaan Islam aspek bahasa yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\frac{14}{20} \times 100\% = 70\%$$

4) Hasil validasi ahli materi secara keseluruhan.

$$\frac{66}{80} \times 100\% = 82\%$$

Sebagai masukan dalam peningkatan dan penyempurnaan media, validator ahli materi memberikan beberapa catatan khusus yang perlu diperhatikan, yaitu:

- [illegible]

Validasi dilakukan berdasarkan tiga aspek, yaitu konstruk atau spesifikasi perangkat lunak pendukung pengembangan media, isi yang dalam hal ini merupakan produk *mind map* yang telah dikembangkan, dan aspek bahasa yang digunakan. Secara rinci, hasil validasi yang dilakukan kepada ahli media atau ahli bidang teknologi informasi dan komunikasi adalah sebagai berikut:

- Tabel 4.4**  
**Konstruk perangkat lunak pendukung untuk validasi ahli media**

[illegible]







Berdasarkan tabel di atas, maka diketahui bahwa total skor indikator yang diperoleh untuk aspek isi produk *mind map* adalah 32 dari total skor seluruh indikator pada aspek ini 32. Maka untuk mengetahui prosentase kevalidan media dalam aspek tersebut adalah sebagai berikut:

Jika dilihat berdasarkan perhitungan tersebut di atas, maka hasil validasi ahli media pada aspek isi produk *mind map* tergolong valid dan produk dapat digunakan tanpa revisi.

ka dilihat berdasarkan

3) Aspek bahasa yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran *mind map* berbasis perangkat lunak

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Bahasa	Keefektifan kalimat yang digunakan	4
2.		Keterbacaan peta konsep dalam mode tampilan presentasi	4
3.		Kejelasan bahasa yang digunakan	4
4.		Kebakuan kata yang digunakan	3
5.		Memberikan keterangan dan gambaran secara ringkas, sederhana, dan detil tentang materi yang dibahas	4

$$\frac{19}{20} \times 100\% = 95\%$$

4) Hasil validasi ahli media secara keseluruhan

$$\frac{87}{88} \times 100\% = 98\%$$

Walaupun produk yang dikembangkan tergolong dalam kategori valid dan dapat digunakan tanpa revisi, namun ada catatan penting yang diberikan oleh validator sebagai masukan untuk penyempurnaan produk. Catatan tersebut meliputi:

- [illegible]

Untuk memperkuat validitas media yang telah dikembangkan, maka validasi juga dilakukan oleh guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Manba'ul Qur-an sebagai aplikator media pada proses pembelajaran selanjutnya. Dalam hal ini, validasi terbagi menjadi tiga aspek, yaitu aspek materi, aspek media, dan aspek bahasa. Untuk lebih jelasnya, hasil validasi guru mata pelajaran SKI di MA Manba'ul Qur-an adalah sebagai berikut:

- Tabel 4.7**  
**Aspek materi untuk validasi guru SKI**

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi yang akan dicapai	4
2.		Kelengkapan materi	4
3.		Kesinambungan urutan cabang peta konsep dengan urutan materi yang tercantum pada KD	4
4.		Kompleksitas poin, catatan, dan gambar pada peta konsep	4
5.		Kelengkapan cabang peta konsep	4
6.		Kesesuaian cabang peta konsep	4

$$\frac{32}{32} \times 100\% = 100\%$$

2) Aspek media, merupakan rangkuman dari indikator yang telah divalidasi oleh ahli media. Aspek ini terdiri dari 16 indikator. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

## Aspek media untuk validasi guru SKI

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Media	Memiliki tampilan yang menarik dan dapat meningkatkan antusias belajar siswa	4
2.		Konsistensi penentuan warna berdasarkan cakupan materi	4
3.		Kesesuaian gambar dengan topik bahasan	4
4.		Kejelasan cabang peta konsep	4
5.		Kesesuaian jenis panah pada peta konsep dengan sub bab yang dibahas	4
6.		Kesesuaian tampilan dengan karakteristik dan tingkat kedewasaan siswa kelas X	4
7.		Dapat menampilkan tampilan 3 dimensi dan 2 dimensi baik dalam mode presentasi maupaun mode peta konsep	4
8.		Kemudahan dalam memahami peta konsep yang disajikan	4
9.		Kemudahan dalam menggunakan	4

	dan mengembangkan tanpa membutuhkan buku panduan khusus	
10.	Kemudahan dalam merawat perangkat lunak yang dijadikan sebagai media pembelajaran	4
11.	Dapat dicetak dalam bentuk lembaran secara mudah	4
12.	Kemudahan dalam melampirkan <i>link</i> vidio maupun catatan penting	4
13.	Dapat diterapkan ke dalam berbagai materi ataupun mata peajaran	4
14.	Mempermudah guru dalam menjelaskan materi	4
15.	Mempermudah siswa dalam memahami pelajaran	4
16.	Mempermudah siswa dalam memahami pelajaran	4

3) Aspek bahasa, memiliki indikator yang sama dengan indikator pada aspek bahasa yang telah divalidasi oleh materi dan ahli media. Memiliki jumlah yang sama yaitu indikator. Secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

3) Aspek bahasa, memiliki indikator yang sama dengan indikator pada aspek bahasa yang telah divalidasi oleh materi dan ahli media. Memiliki jumlah yang sama yaitu indikator. Secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

3) Aspek bahasa, memiliki indikator yang sama dengan indikator pada aspek bahasa yang telah divalidasi oleh materi dan ahli media. Memiliki jumlah yang sama yaitu indikator. Secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

3) Aspek bahasa, memiliki indikator yang sama dengan indikator pada aspek bahasa yang telah divalidasi oleh materi dan ahli media. Memiliki jumlah yang sama yaitu indikator. Secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

3) Aspek bahasa, memiliki indikator yang sama dengan indikator pada aspek bahasa yang telah divalidasi oleh materi dan ahli media. Memiliki jumlah yang sama yaitu indikator. Secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:



Berdasarkan hasil di atas, maka nilai yang diperoleh adalah 100%. Hal ini termasuk dalam kategori valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

4) Hasil validasi guru mata pelajaran SKI di MA Manba'ul Qur-an secara keseluruhan

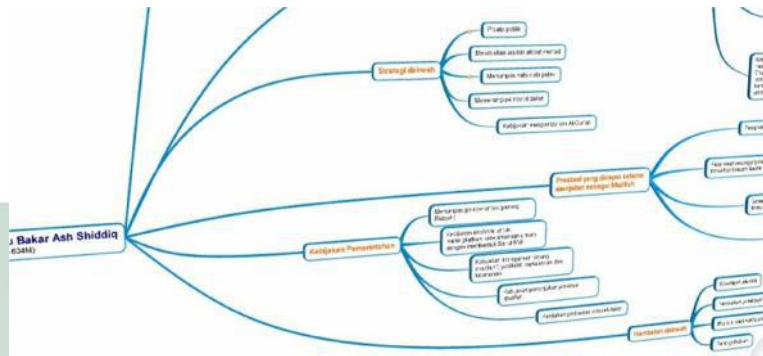
$$\frac{116}{116} \times 100\% = 100\%$$
[illegible]





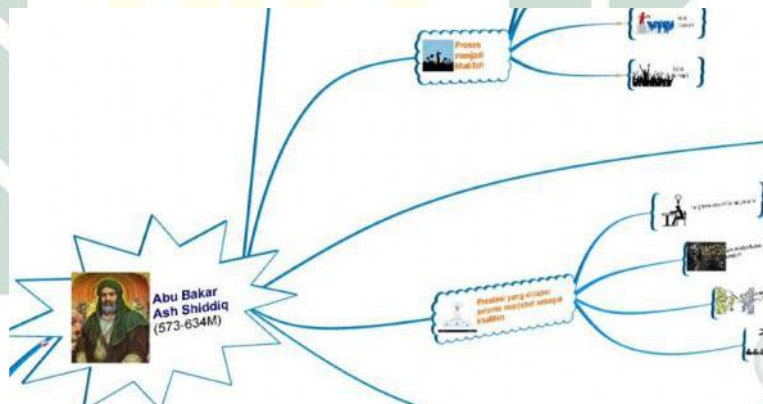
Berikut ini adalah contoh perbaikan yang telah dilakukan:

1) Sebelum



**Gambar 4.28**  
Sebelum perbaikan dalam hal penambahan gambar

2) Sesudah



**Gambar 4.29**  
Sesudah perbaikan dalam hal penambahan gambar

b. Memperbesar ukuran huruf

Pada konsep produk yang telah divalidasi, tulisan yang tertera pada hasil cetakan dirasa terlalu kecil, sehingga sulit untuk dibaca. Meskipun demikian, ketika produk digunakan dalam proses pembelajaran baik menggunakan tampilan presentasi maupun

tampilan peta konsep dalam bentuk 2D ataupun 3D, tulisan yang ada tetap terlihat besar dan dapat dibaca dengan mudah.

Proses perbaikan dilakukan secara manual, dengan cara mengklik kalimat pada tiap cabang peta, kemudian diperbesar ukuran tulisannya. Memperbesar ukuran tulisan juga harus mempertimbangkan kesesuaian dan keseimbangan ukuran tulisan tersebut dengan ukuran gambar yang dimuat agar keduanya dapat terbaca dengan mudah.

c. Menyederhanakan kalimat

Beberapa kalimat yang termuat dalam *mind map* masih sama dengan apa yang ada di dalam buku, sehingga perlu adanya penyederhanaan kalimat. Hal ini juga bertujuan agar dapat menumbuhkan proses berpikir siswa dari hal yang umum menuju hal yang khusus, sehingga dengan melihat gambar dan tulisan yang sederhana, siswa akan didorong untuk bisa berpikir menjabarkan apa yang telah mereka lihat pada media pembelajaran tersebut.

Penyederhanaan kalimat dilakukan dengan cara memotong sebagian atau mengambil inti sari dari sebuah kalimat yang panjang, sehingga kalimat yang ditampilkan pada media pembelajaran bukan merupakan kalimat yang panjang.

Berikut ini adalah contoh penyederhanaan kalimat yang dilakukan:

## 1) Sebelum



**Gambar 4.30**  
**Sebelum perbaikan dalam hal penyederhanaan kalimat**

## 2) Sesudah



**Gambar 4.31**  
**Setelah perbaikan dalam hal penyederhanaan kalimat**

## d. Mengecek transliterasi

Materi Sejarah Kebudayaan Islam mencakup banyak kata serapan yang diambil dari bahasa Arab. Oleh karena itu perlu diperhatikan tata penulisan transliterasi bahasa yang dimuat dalam media tersebut. Ada beberapa model transliterasi yang ada, namun

dalam hal ini transliterasi disesuaikan dengan buku rujukan yang digunakan siswa dalam belajar.

Setelah dilakukan pengecekan, maka temuan ketidak sesuaian penulisan dengan sumber belajar harus dikoreksi. Berikut ini adalah contoh perbaikan yang telah dilakukan:

1) Sebelum



**Gambar 4.32**  
Sebelum perbaikan transliterasi

2) Sesudah



**Gambar 4.33**  
Sesudah perbaikan transliterasi

## 1. Uji coba terbatas

Uji coba terbatas dilakukan dengan melibatkan 4 orang siswa dari 20 siswa kelas X di MA Manba'ul Qur-an. Uji coba media pembelajaran dilakukan dengan cara melakukan proses pembelajaran terbatas, kemudian dilanjutkan dengan evaluasi berupa pengisian angket sebagai bahan pertimbangan kelayakan produk.



**Tabel 4.10**  
**Respon siswa pada uji coba terbatas**

No. Indikator	Nama Siswa			
	A	B	C	D
1.	1	1	1	1
2.	1	1	1	1
3.	1	1	1	1
4.	1	1	1	1
5.	1	1	1	1
6.	1	1	1	1
7.	1	1	1	1
8.	1	1	1	1
9.	1	1	1	1
10.	1	1	1	1
11.	0	1	1	1
12.	1	1	1	1
13.	0	1	1	1
14.	0	1	1	1
15.	1	1	1	1
16.	1	1	1	1
17.	1	1	1	1
18.	0	0	1	1
<b>Prosentase</b>	77%	94%	100%	100%
<b>Rata-rata</b>	92,75%			

Berdasarkan perhitungan dari angket respon siswa terhadap uji coba produk secara terbatas di atas, maka ada dampak positif dari penerapan media pembelajaran *mind map* terhadap peningkatan minat belajar siswa. Pada aspek pembelajaran, keempat siswa tersebut memberikan nilai 100%, sehingga penerapan media pembelajaran *mind map* dapat memberikan implikasi pada hal-hal berikut:

- a. Pembelajaran menggunakan media *mind map* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Dengan adanya *print out* dari media *mind map*, siswa sangat terbantu dalam melakukan telaah kembali atau pengulangan materi di luar kegiatan belajar mengajar di kelas tanpa harus membuka laptop maupun buku.
- c. Materi Sejarah Kebudayaan Islam mengandung banyak nama, tanggal, dan kejadian yang perlu dihafalkan. Maka dengan adanya media *mind map* ini siswa sangat terbantu dalam menghafal materi pelajaran.
- d. Sebagaimana penjelasan dari guru SKI di MA Manba'ul Qur-an, bahwa sering kali siswa mengantuk pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung di dalam kelas, maka dengan menggunakan media *mind map* ini dapat menghilangkan rasa ngantuk dikarenakan perhatian siswa terfokuskan dengan kemenarikan media pembelajaran.

- Ketelitian dalam penulisan kalimat pada media *mind map*
- Bentuk *mind map* supaya lebih bervariasi
- Variasi bentuk *font*

Beberapa catatan di atas dapat dijadikan pedoman sebagai perbaikan dan penyempurnaan produk yang ada. Maka perbaikan produk dilakukan dengan cara pengecekan ulang tiap kalimat yang ada pada *mind map* sehingga terhindar dari salah penulisan, merubah bingkai tulisan sehingga lebih variatif namun tetap konsisten berdasarkan pokok bahasan pada cabang inti, dan

merubah bentuk *font* supaya lebih menarik namun tetap konsisten berdasarkan topik bahasan pada suatu cabang ini.

## 2. Uji coba inti

Tahap ini merupakan penerapan media pembelajaran *mind map* pada pembelajaran skala besar. Dalam hal ini praktek dilakukan kepada seluruh siswa kelas X di MA Manba'ul Qur-an yang terdiri dari 20 orang siswa. Praktek dilakukan di dalam kelas dengan didampingi oleh guru mata pelajaran SKI.

Sebelum pemaparan materi menggunakan media yang telah dikembangkan, terlebih dahulu dilakukan *pre-test* sebagai acuan awal untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan yang mereka miliki.

Setelah *pre-test*, maka mulailah penjelasan materi menggunakan media pembelajaran *mind map* berbasis perangkat lunak yang ditampilkan di depan kelas menggunakan proyektor. Pembelajaran diawali dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu apa saja kompetensi yang akan dicapai dan dilanjutkan dengan penjelasan materi inti.

Materi yang dipaparkan dibatasi sampai tiga cabang materi saja, yaitu bigrafi khalifah, proses menjadi khalifah, dan strategi dakwah. Hal ini dikarenakan cakupan materi SKI kelas X hanya terdiri dari 2 bab, dan juga keterbatasan waktu prkatik sehingga materi tidak dijelaskan seuruhnya.

Pasca penjelasan materi, maka dilakukan evaluasi pembelajaran dengan cara meminta siswa untuk mengerjakan soal *post-test*. Hal ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi

Setelah kegiatan pembelajaran berakhir, siswa diberi lampiran yang merupakan *print out* dari media *mind map* yang telah dikembangkan. Dibagikannya lampiran tersebut bertujuan agar siswa dapat dengan mudah menelaah kembali pelajaran di luar kelas walaupun tanpa buku dan media lain. Hal ini juga merupakan proses dari uji coba penerapan media yang telah dikembangkan, namun dalam bentuk yang berbeda yaitu lembaran *print out*.

**Tabel 4.14**  
**Respon siswa terhadap penerapan media pada uji coba inti**

Siswa	Indikator																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
C	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
D	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
E	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1



Efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan tergolong dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa apabila hasil yang diperoleh dari proses pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan tersebut mengalami peningkatan. Dalam hal ini dapat ditinjau dari capaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan juga perhitungan nilai gain dari hasil *pre-test* dan *post-test*.

Berikut ini adalah hasil dari *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan:

**Tabel 4.11**  
**Perolehan nilai *pre-test***

Siswa	No. Soal <i>pre-test</i>										Jumlah yang benar	Nilai
	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.		

A	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	3	30
B	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	4	40
C	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	4	40
D	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	6	60
E	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	3	30
F	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	3	30
G	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	2	20
H	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	3	30
I	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	2	20
J	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	3	30
K	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	5	50
L	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	4	40
M	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2	20
N	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	5	50
O	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	4	40
P	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	4	40
Q	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	4	40
R	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	2	20
S	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2	20
T	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	4	40

Sesuai dengan tabel di atas, secara garis besar hasil *pre-test* yang menunjukkan kemampuan dasar siswa pada materi SKI tergolong rendah. Dengan



kriteria ketuntasan minimal 73, maka tidak ada siswa yang mencapai kriteria tersebut. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 60, diraih oleh 1 orang siswa. Sedangkan nilai terendah adalah 20 yang diraih oleh 5 orang siswa. Secara keseluruhan, rata-rata nilai *pre-test* siswa kelas x MA Manba'ul Qur-an adalah 34,5. Jika diukur melalui KKM yang telah ditentukan oleh guru mata pelajaran SKI, maka nilai tersebut tergolong pada kategori rendah.

**Tabel 4.12**  
**Perolehan nilai *post-test***

Siswa	No. Soal <i>post-test</i>										Jumlah yang benar	Nilai
	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.		
A	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8	80
B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
C	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
D	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8	80
E	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90
F	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	80
G	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
H	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80
I	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90
J	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90
K	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100





K	50	100	$50/50 = 1$	Tinggi
L	40	100	$60/60 = 1$	Tinggi
M	20	100	$80/80 = 1$	Tinggi
N	50	80	$30/50 = 0,6$	Sedang
O	40	100	$60/60 = 1$	Tinggi
P	40	90	$50/60 = 0,83$	Tinggi
Q	40	90	$50/60 = 0,83$	Tinggi
R	20	100	$80/80 = 1$	Tinggi
S	20	100	$80/80 = 1$	Tinggi
T	40	100	$60/60 = 1$	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, nilai gain yang diperoleh adalah tinggi dengan capaian 18 orang dan sedang 2 orang. Secara keseluruhan, nilai gain yang diperoleh adalah  $\frac{1.850-690}{2.000-690} = 0,88$ . Maka implementasi media pembelajaran *mind mapping* berbasis perangkat lunak pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas x di MA Manba'ul Qur-an dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan rata-rata peningkatan yang tinggi.

## 2. Respon terhadap penerapan media *mind map* pada pembelajaran.

Berdasarkan penilaian *pre-test* dan *post-test* dengan respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran *mind mapping* di dalam kelas maupun untuk rujukan belajar di luar kelas, maka media pembelajaran yang telah dikembangkan tergolong dalam kategori efektif. Hal ini

dikarenakan peningkatan nilai gain dari *pre-test* dan *post-test* yang dipadukan dengan prosentase respon siswa terhadap penerapan media dalam pembelajaran menunjukkan nilai yang sangat baik.

#### D. Penyempurnaan Produk

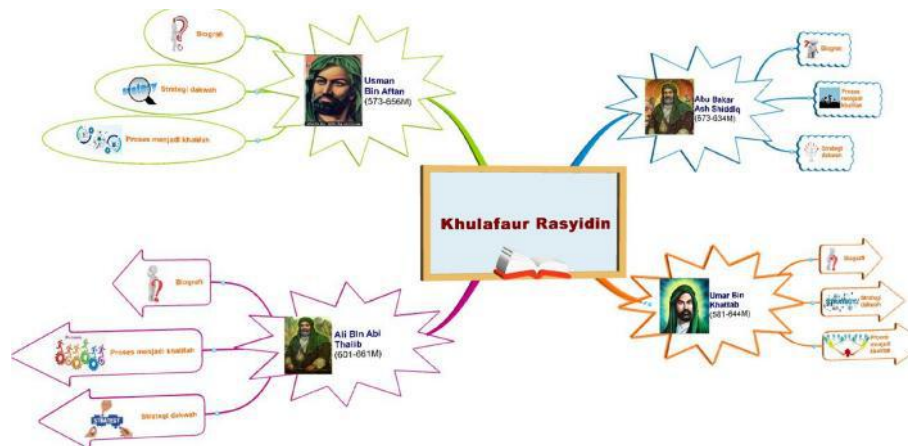
Berdasarkan hasil validasi ahli, uji coba terbatas, dan uji coba skala besar, maka terdapat banyak masukan dan evaluasi sebagai bahan untuk menyempurnakan produk *mind map* yang telah dikembangkan.

Kendala yang dialami ketika berlangsungnya penerapan pembelajaran adalah terjadinya penutupan aplikasi pendukung pada saat akses materi sudah semakin banyak. Setelah dievaluasi, ternyata hal tersebut dikarenakan terlalu besarnya *mind map* yang dibuat, mulai dari cakupan materi, ukuran tulisan, dan gambarnya yang mengakibatkan *mind map* tersebut melebihi beban tampilan yang seharusnya.

Untuk mengatasi kendala yang dialami saat pembelajaran tersebut, maka perlu membuat dua *mind map* secara terpisah sesuai dengan jumlah bab yang dibahas pada buku. Cakupan materi SKI kelas x pada semester dua terbagi menjadi dua bab, yaitu bab pertama yang mencakup biografi khalifah, proses menjadi khalifah, dan strategi dakwah, sedangkan bab kedua mencakup prestasi, kebijakan, dan hambatan dakwah.

Pemisahan materi pada media pembelajaran *mind map* dilakukan dengan tujuan untuk mempermudah guru dan murid dalam mempelajari materi berdasarkan bab yang ingin dikuasai. Adapun bentuk pemisahan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:

1. Bab 1 semester 2, pada bagian ini tiap cabang dari khalifah membahas tiga hal, yaitu biografi, proses menjadi khalifah, dan strategi dakwah.



**Gambar 4.34**  
Bab 1 setelah pemisahan materi pada *mind map*

2. Bab 2 semester 2, pada bagian ini tiap cabang dari materi masing-masing khalifah membahas tentang prestasi, kebijakan pemerintahan, dan hambatan dakwah yang dialami oleh para khalifah.



**Gambar 4.35**  
Bab 2 setelah pemisahan materi pada *mind map*







Oleh karena itu, produk yang dikembangkan masuk ke dalam kategori valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

Validasi yang dilakukan oleh Guru pengajar SKI mendapat nilai maksimal, yaitu 100% dari 3 aspek yang meliputi 29 indikator penilaian. Maka dari itu, produk dapat dikategorikan valid dan dapat diterapkan tanpa perbaikan.

- 1) Penambahan gambar pada tiap cabang *mind map*
- 2) Penyederhanaan kalimat
- 3) Penyesuaian bentuk cabang *mind map*
- 4) Pemisahan *mind map* antara bab 1 dan bab 2

Implementasi atau penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan meliputi dua proses, yaitu uji coba produk skala kecil dan uji coba dalam skala lebih besar. Kegiatan ini dilakukan untuk mengumpulkan dan menganalisis data respon siswa terhadap penerapan

media *mind mapping* pada saat pembelajaran di dalam kelas maupun ketika memanfaatkan media *mind mapping* untuk menelaah kembali materi yang telah dipelajari di luar kegiatan pembelajaran dalam kelas.

Secara keseluruhan, hasil yang diperoleh adalah Hasil analisis respon siswa adalah 97,5% dari total indikator 18. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi media yang telah dikembangkan mendapatkan respon sangat baik dari siswa.

### **3. Efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa**

Pengukuran dilihat dari dua hasil pengukuran, yaitu melakukan *pre-test* dan *post-test* yang diukur dengan mencari nilai gain sebagai tolak ukur peningkatan prestasi belajar, serta capaian belajar siswa berdasarkan kriteria ketuntasan minimal. Berikut ini adalah hasil perhitungannya:

- a. Nilai gain yang diperoleh adalah 0,88 dengan kriteria  $N\text{-gain} \geq 0,71$ . Dengan demikian maka kategori peningkatan yang dicapai adalah tinggi.
- b. Berdasarkan hasil *post-test* yang dilakukan, menunjukkan bahwa 100% siswa kelas x di MA Manba'ul Qur-an memperoleh hasil di atas kriteria ketuntasan minimal. Dengan demikian, maka media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan efektivitas belajar siswa.

## B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya

Hendaknya melakukan uji coba yang lebih besar dan lebih luas jangkauannya. Sehingga data yang diperoleh akan menjadi data yang valid dan kredibel. Maka akan lebih banyak masukan yang didapatkan untuk menyempurnakan media yang telah ada.

2. Bagi aplikator media pada pembelajaran

Hendaknya menyesuaikan kembali waktu yang tersedia pada satu semester dengan jumlah topik bahasan yang ada pada *mind map*. Dikarenakan sedikitnya bab yang dimuat dengan jumlah waktu yang tersedia pada satu semester, maka pemanfaatan media ini bisa dipadukan dengan metode pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga capaian materi dapat seimbang dengan banyaknya waktu yang ada.

3. Bagi pengembang media selanjutnya

Alangkah lebih baiknya jika media pembelajaran *mind mapping* ini dikembangkan untuk materi lain ataupun mata pelajaran lain. Sehingga dapat membantu para siswa untuk mengembangkan cara belajar dengan menggunakan peta pikiran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Barus, Ulian dan Suratno. *Pemanfaatan Candi Bahal sebagai Media Pembelajaran Alam Terbuka dalam Proses Belajar Mengajar*. Medan: Perdana Mitra Handalan, 2015.
- Komaruddin. *Ensiklopedia Manajemen*. Jakarta: Bumi Aksara, 1994.
- Mahnun, Nunu. "Media Pembelajaran Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran", *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 37, No. 1, Januari-Juni, 2012.
- Mais, Asrorul. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember: Pustaka Abadi, 2016.
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia, No. 000912 Th. 2013, Tentang *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab*.
- Rais, Heppy El. *Kamus Ilmiah Populer*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Riduwan dan Akdon. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Rumainur. "Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang". Tesis--UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2016.
- S., Tatang. *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2012.
- Setyawan, Ibnu Aji. "Pengertian Jenis Contoh dan Cara Membuat Mind Mapping Unik Kreatif". dalam <https://gurudigital.id/pengertian-contoh-cara-membuat-mind-mapping-unik-kreatif/> (22 November 2018).
- Sirojuddin, Akhmad. "Pengembangan Bahan Ajar Mind Map Berbasis Multimedia Aurora 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan". Tesis--UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development untuk Bidang Pendidikan, Manajemen, Sosial, dan Teknik*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.

Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Plikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana, 2017.